TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE

CD-ACTION

Action PLUS

Nr 6-7/98 (6)
Lipiec-Sierpień
1998

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

PC PSX SATURN NINTENDO 64

Cena: 2.50



Zork Grand Inquisitor
Black Dahlia
Srarcraft
Might & Magic 6

Action PLUS

Numer 6-7
Lipiec-Sierpień '98

REDAKCJA

Jerzy Kucharz
redaktor naczelny

Aleksander Olszewski
z-ca redaktora naczelnego

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

REDAKTOR TECHNICZNY

Jacek Sawicki

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Jacek Sawicki
Sebastian Dragun

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Witold Zagrodny
Prezes Zarządu

Jerzy Kucharz
Wiceprezes Zarządu

Zbigniew Bański
Dyrektor Wydawnictwa

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

Krzysztof Herla
Kierownik Biura

REKLAMA

Agnieszka Biernat
tel. 0602 675019
Tadeusz Gramiak
tel. 0601 783963

SPIS TREŚCI

Zatwierdził
Redaktor Naczelny

Zork Grand Inquisitor

PC Activision

Podczas walki przeciwko dyktaturze wszystko jest dozwolone: oszukiwanie skrupulatnych handlarzy, odcinanie dopływu elektryczności spokojnym ludziom. I żadnych wyrzutów sumienia. Bądź gotowy do zadawania wszelkich możliwych ciosów poniżej pasa.

Port FOOZLE

Idź do portu Foozle, kierując się ku niebieskiemu kręgowi światła. Na kei, w pojemniku na lód masz puszkę oraz rybę i obok przycisk regulujący głos. Nastaw go na maksimum i kiedy głos stanie się tak głośny, że nie można wytrzymać, weź puszkę i kawałek plastiku. Idź na keję, zawieś plastyk na haczyku i pchnij dźwignię. Haczyk zanurzy się w wodzie i wypłynie ze skrzynią. Otwórz skrzynię i weź lampę, zanieś ją do punktu napraw. Aby wrócić,



pokaż lampę przez drzwi. Gdy Jacka nie będzie w pobliżu, weź cygaro z pudełka przed tobą. Kiedy wyjdziesz z magazynu, skieruj się ku części wioski znajdującej się za siatką. Na prawo podpal automat i schowaj się w beczce na lewo. Skorzystaj z tego, że policja zatrzymała Jacka i odzyskaj lampę. Wyjdź z wioski, aby wrócić na skrzyżowanie. Skręć w prawo, aby dostać się do klasztoru. Weź linę zawieszoną na drogowskazie i idź w odwrotnym kierunku. Zawieś linę na kołowrocie studni, zejdź. Kiedy Y'Gael da Ci księgę czarów, popatrz na wiadro z boku i weź żeton do metra. Skieruj się ku drzwiom i otwórz księgę czarów i rzuć REZROV na drzwi, kieruj się ku schodom, aby zejść.

Na skrzyżowaniu

Przy końcu schodów weź młotek z szafki pierwszej pomocy. Zamknij ją i rozbij lustro. Weź miecz i mapę. Idź do drzewa-parasola, tuż obok. Rzuć czar Igram na koronę drzewa. Zrób półobrót i weź przedmiot, który znajduje się troszeczkę dalej, na ziemi. Ze środka skrzyżowania kieruj się ku kryjówce Donjon Master. Otwórz drzwi i mieczem obetnij roślinność.

Kryjówka Donjon Master

Wchodząc do ogrodu otwórz szałas na prawo. Weź łopatkę i czar THROCK. Potem wróć.

Magiczna Inżynieria

Ze skrzyżowania idź na lewo do drzwi GUE Tech. Otwórz je przy pomocy czaru REZROV. Obejdź słupy, aby trochę pomyszkować w budynku. Podejdź do pierwszego słupa i obróć jego górną część, tak aby otrzymać obraz wulkanu, potem obróć niższą część, aby zobaczyć most i na samym końcu obróć część środkową, a usłyszysz, że Ci się udało. Przy drugim słupie pokręć górną częścią, żeby pojawił się szczyt obeliska z literą Z, następnie pomyśl trochę, jak ułożyć dwie inne części. Idź do trzeciego słupa, tutaj musisz skomponować okno, część najwyższa musi mieć drzewa, najniższa - fale, środkowa musi pasować do nich. Kliknij u góry, aby przejść przez to okno. Wyjdź przez duże drzwi, odwróć się i idź do fontanny. Łopatką przekop dużą ilość ziemi, aby znaleźć czar KENDALL. Użyj mapy na stacji zdalnego przenoszenia, a wrócisz do skrzyżowania.

Zejście do piekieł

Wejdź do metra używając swojego żetonu. Na peronie, na tablice informacyjnej rzuć czar KENDALL, aby ułatwić sobie czytanie potrzebnych informacji. Naciśnij przycisk stacji numer 3 i wsiądź do me-



tra, lokując się na jego wystającej części. Idź do ekranu kontrolnego i zamknij cztery zawory. Aby zamknąć tablice na tej, która jest zamknięta, użyj czaru REZROV. Następnie naciśnij na brązowy klawisz, a potem na czerwony. Kiedy blokada jest zniszczona, możesz wrócić na stare miejsce. Przeczytaj książkę znajdującą się w pobliżu. Weź czar GOLGATEM ze środka książki. Zanim opuścisz stację, zwróć uwagę na mech wyrastający u dołu rury. Rzuć czar THROCK, aby pobudzić jego wzrost i zabierz go. Udaj się na stację piekło. Idź w kierunku siedzącego szkieletu, przeczytaj swoją księgę i weź bilet z ręki szkieletu. Umieść go w swoim oknie widokowym, aby ułożyć puzzle. Wysiądź w Hadesie, aby skorzystać z zdalnego przenoszenia. Zatrzymaj się na zewnątrz GUE Tech, aby wrócić do rotundy.

Nie kończący się korytarz

W rotundzie przeczytaj notatki na tablicy, obejrzyj to, co jest napisane u góry korytarza. Rzuć czar IGRAM na słowa „bez końca". Zrób to, zanim przeszukasz korytarz. Zamień swój bilet na monety w automacie wymieniającym walutę, który znajduje się w głębi sali. Włóż jedną monetę do dystrybutora z lodami. Otwórz zawór na prawo. Będzie tam pergamin z czarem OBIDIL uszkodzonym wewnątrz. Weź go i idź do maszyny z cukierkami, włóż monetę i naciśnij klawisz 8. Włącz permasuck u dołu aparatu. Uruchom maszynę. Wtedy będziesz mógł wziąć swoją paczkę. Idź do automatu z sodą, połóż swoją paczkę na miejscu szklanki, włóż monetę i poproś o BLAM CLASSIC. Zabierz paczkę i wtedy pozostanie Ci 45 sekund do wybuchu. Idź w głąb korytarza, aby ją zostawić w drugiej szafce od lewej w środkowym rzędzie. Po wybuchu weź legitymację studencką na nazwisko DALBOZ. Wróć do automatu ze słodyczami. Włóż monetę i naciśnij na klawisz jedenaście, szufladka jedenasta otworzy się. Weź pieczęć i przeczytaj książki, które tam znajdziesz. Jedna z nich mówi o tunelach czasowych, druga - o tworzeniu czarów. Aby szybciej je zrozumieć, rzuć czar KENDALL na stronę książki. Odwiedź 3 korytarze i klikaj na



tablicę przedmiotów, aby otrzymać wskazówki. Kiedy skończysz, włóż legitymację studencką do aparatu identyfikacyjnego, aby wejść do laboratorium.

Laboratorium Soris.

Swoim mieczem przetnij linę mostu, aby załatwić strażnika. Następnie rzuć czar GOLGATEM, aby stworzyć nowy most. Bierz pergamin BEBURTT znajdujący się na prawo. Wykonuj operację po operacji: tworzenie, przekształcenie, powtarzanie, interpretację, transmogrifikację, następnie włóż dokument do maszyny sprawdzającej, która znajduje się w głębi pomieszczenia. Kliknij u góry i wtedy wzbogaci się twoja księga czarów. Umieść uszkodzony czar OBIDIL w maszynie sprawdzającej. Przy wejściu dołącz go również do swojej księgi



czarów. Użyj zdalnego przenoszenia, aby znaleźć się na skrzyżowaniu. Rzuć nowy czar BEBURTT na drzewo z początkowej części gry. Zabierz czar ZIMDOR i wróć do ogrodu Donjon Master.

Kryjówka Donjon Master.

W ogrodzie

Idź drogą, po twojej lewej stronie będą lwie paszcze, daj paczuszkę tej, która będzie próbowała ciebie chwycić, zetnij ją twoim mieczem. Idź z tyłu domu, na przeciwko okna wyrasta rodzaj grzyba w kształcie korkociągu. Użyj swojego czaru THROCK, żeby grzyb wzrósł, połóż główkę lwiej paszczy u góry. Teraz idź przed drzwi, połóż zapalone cygaro w popielniczce na lewo, następnie puszkę w kielichu na prawo. Użyj czaru ZIMDOR u góry i możesz wejść.

Dom

Włącz automatyczną sekretarkę i wysłuchaj wiadomości, aby poznać recepturę napoju. Drzewo w



kącie służy jako robot kuchenny. Weź filiżankę zawieszoną na winorośli, robaczki świętojańskie z etażerki, słoninę obok i kawałek karmelka z pnia pod etażerką. Wyjdź i połóż kawałek słoniny na ulu przed domem. Pszczoły uciekną. Swoim mieczem odetnij kawałek plastra miodu. Wróć do domu i włóż do robota kuchennego wszystkie składniki, które przed chwilą zebrałeś, oraz mech znaleziony w metrze. Przypomnij sobie o czarach DALBOZ i YASTARD. Popatrz przez okiennicę. Zobaczysz zamek, który chodzi. Rzuć czar OBIDIL, aby zamek przybliżył się do ciebie. Przeszukaj jego wnętrze.

Zamek

Obejrzyj serce. Weź czar NARWILE. Wyjdź i wejdź do pokoju.

Pokój

Otwórz szafę przy drzwiach. Rzuć czar NARWILE na szczelinę, potem czar YASTARD na totem smoka.

Na zewnątrz białego domu

Otwórz skrzynkę pocztową i weź kopertę. Obejdź wokół dom i weź pergamin znajdujący się na ścianie. Włóż go do koperty i wrzuć ją do skrzynki pocztowej. (nie zapomnij o jej zamknięciu). Następnie popchnij troszeczkę czerwoną flagę z boku. Wróć przez tunel czasowy.

Pokój - ciąg dalszy

Podejdź do okna i weź kawałek papieru. Wróć do łóżka i przeczytaj gazetę Dalbozza i przejdź przez lustro. Znajdziesz drugi kawałek papieru z napisem ANS. Wróć tą samą drogą i na brzegu okna zostaw papier znaleziony na oknie. Wyjdź z domu.

W ogrodzie

Idź do miejsca, w którym zostawiłeś główkę lwiej paszczy. Uderz grzyb młotkiem. I zabierz drugi papier. Możesz połączyć te dwa kawałki umieszczając je w laboratorium, w maszynie sprawdzającej czary. Idź do Hadesu, aby dostać się na stację metra 3.

Zabawa w Orfeusza

W rogu stacji metra 3 znajduje się prasa Zorkmid. Włóż monetę, aby wziąć nóż do papieru. Następnie wróć na stację Hades. Aby przeprawić się przez Styks, musisz najpierw zadzwonić. Podnieś słuchawkę. Rzuć czar Kendall i postępuj według wskazówek głosu. Daj dwa Zorkmid Charonowi, aby cię przewiózł. Przy wejściu do piekieł popatrz na lewo. Użyj noża do papieru, aby otworzyć skrzynkę pocztową i wziąć pergamin wysłany sto lat wcześniej. Rzuć czar SNAVIG na Charona i przybierz jego wygląd. Udaj się do Cerbera, weź kartę Charona. Wtedy otworzą się drzwi i pojawi się tunel czasowy, ale zanim do niego wejdziesz, zabierz totem Broga, który poniewiera się na ziemi, przy wejściu. Teraz rzuć czar NARWILLE na tunel i czar YASTARD na smoka. Zaczniesz poszukiwanie kokosu.

Archipelag smoka

Leć do prawej łapy smoka i strzelaj w palec nogi, aby pokazało się jego ciało. Udaj się do jego brzucha, gdzie znajdziesz skrzynię z okrętem i napompowanym kapitanem. Potem udaj się do prawej łapy i weź pompkę powietrzną ze szkieletu. Skieruj się w kierunku nosa smoka. Włóż kapitana do jednej dziurki nosa, statek do drugiej i napompuj obydwie. Otworzy się paszcza, wtedy wejdź do środka. Z języczka podniebienia weź kokos i chwiejący się ząb. Poczekaj, aż połknięta osoba wyśle ci linę. Zostaw kokos na statku i wyjdź z paszczy. Przywiąż kapitana liną do statku i ponownie wejdź do paszczy. Ukłuj kapitana zębem. Kiedy będziesz wychodzić, zabierz ze sobą kokos i połóż go na poduszce w wewnątrz zamku. Wróć do tunelu czasowego, aby powrócić do Piekieł, przejdź koło Cerbera. Rzuć czar SNAVIG na bestię i wsiądź do łódki Charona. Następnie skorzystaj ze zdalnego przenoszenia, aby dostać się do pokoju Donjon Master.

Poszukiwanie czaszki

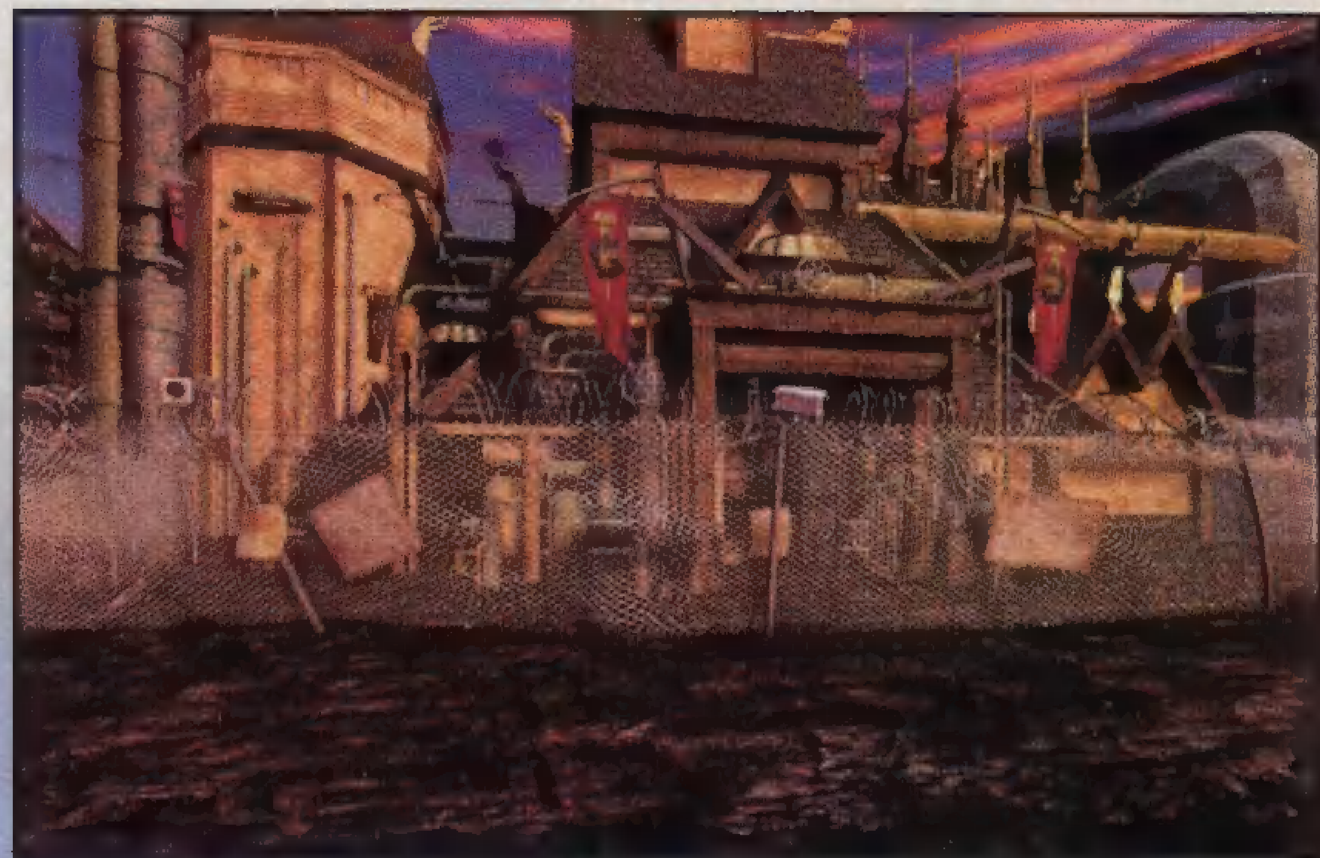
Rzuć NARWILE na tunel i Yastard na totem Broga. Teraz weź pochodnie i brutalnie z ogromną siłą otwórz drzwi. Zejdź po schodach i weź jajko. Wejdź do góry, ugotuj jajko na maszynce do gotowania, zapalając ją pochodnią, poczekaj aż się ugotuje i zejdź. Rzuć jajko na stalaktyty po lewej stronie. Przejdź przez przepaść i uderz kijem grę. Weź czaszkę. Pojawi się zamek. Połóż tam przedmiot. Wróć tunelem czasowym i udaj się do studni. Użyj czaru GLORF, aby odzyskać linę, którą tam zostawiłeś. Teraz kierunek metro, stacja Klasztor.

Maszyna do totemizacji

Udaj się na koniec stacji, podnieś głowę i swoim mieczem przywiąż linę, przechodząc przez okno widokowe. Rzuć nowy przedmiot do dziury i wspinaj się. Odwróć się, aby odzyskać miecz. Znajdujesz się w pomieszczeniu z totemizerem. Obejrzyj maszynę i sprawdź, czy pierwsza dźwignia znajduje się na pozycji hali wystawowej. Przeczytaj diagram na ścianie. Zrób to przed unieszkodliwieniem maszyny. Aby nie zostać zamienionym w totem, musisz obrócić kierownicę, tak aby zgasić światło u góry. Sprawdź czy żółte światło na szczycie aparatu zrobiło się fioletowe. W tym momencie maszyna jest już nieszkodliwa. Idź do wejścia maszyny, pchnij dźwignię i kliknij, aby dostać się na zewnątrz. Weź Totem Lucy ze skrzyni za tobą. Jedną z atrakcji jest tu zamknięty tunel czasowy. Opuść dźwignię, aby zwiększyć szybkość uderzenia automatu. Naciśnij na klawisz uruchomiania. Złamie się młotek. Wyjdź do hali przez drzwi wychodzące na zewnątrz. Skręć w lewo i otwórz metalowy walec. Weź ze środka drewniany młotek i połóż go na miejscu uszkodzonego młotka, na rękach figurki. Uruchom maszynerię na maksymalną prędkość i kiedy deski są już połamane, rzuć czar NARWILE na tunel i YASTARD na totem Lucy.

Poszukiwanie sześcianu

Wejdź do sklepu Jacka i podejdź do gry w karty, weź tę, która ma cztery punkty. Idź do gry w strzał-



ki. Załatw muchę mapą. Rozwiąż tajemnicę gry w karty. Aby wygrać, połóż kartę pięć na lewym krańcu. Podziel przez jeden. Odejmij dwa lub trzy i połóż ostatnią kartę na prawym krańcu. Użyj swojego daru telepatii, aby grać z szefem. Aby poznać jego myśli, kliknij na zasłonę. Potem powinieneś wiedzieć tylko, że woda gasi ogień i płynie poprzez drzwi, a ogień pali drzwi. Kiedy zdobędziesz sześcian, połóż go na swojej małej poduszce w zamku. Wyjdź przez tunel.

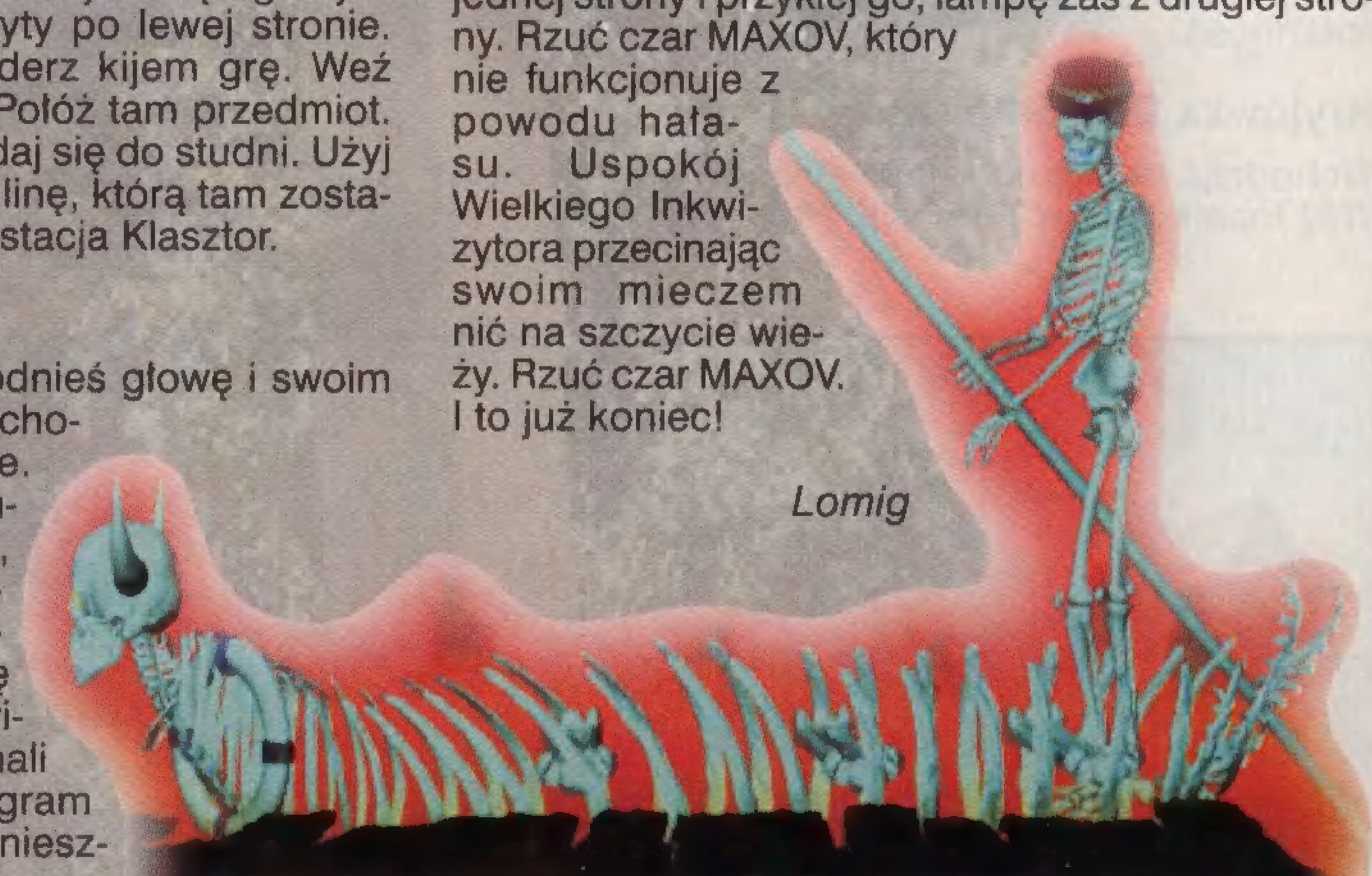
Kumpel z celi

Usłyszysz, że Jack woła Cię z okienka piwnicy. Rozmawiaj z nim, aż przekaże ci pergamin. Nożem do papieru odkręć kratę. Weź rulon papieru - jest to czar. Zabierz afisz ze ściany i połóż go pod drzwiami. Rzuć czar na drzwi, tak aby spadły klucze razem z nożem do papieru. Otwórz drzwi i idź do panelu nadzoru. Jack znajduje się w bloku 31, w celi AB. Wprowadź cyfry do selektora i poczekaj na Jacka.

Ostatnie wysiłki

Y'Gael pojawi się i da Ci czar. Rzuć go na swoją księgę magiczną i powróć do zamku, aby wziąć 3 różne przedmioty. Skieruj się w kierunku namiotów, rzuć ostatni czar REZROV, aby zamknąć hermetycznie ten namiot, który Ci przeszkadza. Idź dalej drogą wokół wieży. Rzuć ostatni czar IGRAM. Pojawi się elektryczna siatka. Wyłącz zasilanie i swoim mieczem potnij siatkę. Przejdź i obejrzyj dół wieży. Tam znajduje się mała szklana kopuła. Otwórz ją i połóż tam czaszkę. Wspinaj się na wieżę. Na pierwszym piętrze, w zakątku, czeka na Ciebie sześcian. Idź na szczyt wieży. Połóż kokos z jednej strony i przyklej go, lampę zaś z drugiej strony. Rzuć czar MAXOV, który nie funkcjonuje z powodu hałasu. Uspokój Wielkiego Inkwizytora przecinając swoim mieczem nić na szczycie wieży. Rzuć czar MAXOV. I to już koniec!

Lomig



Black Dahlia cz. 1

PC

Take 2

Zaledwie przed kilkoma chwilami ukończyłem opracowanie tej jakże obszernej solucji do Black Dahlii - wspaniałej opowieści, dzieła stworzonego przez Take 2 Interactive. I dopiero w tym momencie mogę z dość dużą dozą prawdopodobieństwa stwierdzić, że w pełni pojąłem, o co w niej chodzi. Dopiero teraz: to jest po ukończeniu i po zapoznaniu się z jej dokładnym opisem... Bogactwo i mnogość wątków, zamierzone niejasności i niedopowiedzenia sprawiają znaczne kłopoty przeżywającym tę historię graczom... Lecz pomimo to zaklinam: do zawartych tu rozwiązań uciekajcie się jedynie wtedy, kiedy utkniecie zupełnie...! Tę grę bowiem przeżyć należy samemu, a nie będziecie przecież mieć drugiej okazji, by to zrobić... TAKICH gier zaś już nie będzie...

AKT PIERWSZY, SCENA PIERWSZA [CD 1]

Mój dramat rozpoczął się w biurze Billa Sullivana, szefa komórki C.O.I. (Office of the Coordinator Of Informations) w Cleveland. To właśnie tutaj po raz pierwszy, w momencie przyjmowania pierwszego zadania - jako nowy agent tej organizacji - miałem okazję spojrzeć w twarz mojego zwierzchnika. Sullivan przedstawił się i wyjaśnił, gdzie znajduje się moje już w tej chwili biuro. Jakby mimochodem wspomniał jeszcze o tym, że jego poprzedni użytkownik, a mój poprzednik, opuścił swoje stanowisko w pośpiechu, jednak dokładnie nie wyjaśnił tego ciekawego skądinąd incydentu. Zresztą Mr. Sullivan taki już był: w swej istocie racjonalnie myślącym, umiejącym wyciągać ścisłe wnioski pragmatykiem, który doskonale zdawał sobie sprawę ze znaczenia swej pracy. Gwoli wyjaśnienia: on nigdy przedtem mnie nie spotkał. Nie znał mnie aż do chwili wręczenia akt sprawy i skierowania do pracy.

Opuściłem jego biuro i - korzystając z zapamiętanych wskazówek - udałem się do mojego własnego. Kiedy po raz pierwszy znalazłem się w nim - osłupiałem! Lecz miałem ku temu powód: biuro wyglądało tak, jakby od lat nie było sprzątane...! Co więcej: wypełnione było dziwacznymi księgami, aktami i najrozmaitszymi innymi nietypowymi przedmiotami. Przełamując chwilowy zastój, zabrałem się za ostrożne przeszukanie biurka i regału na akta, co ujawniło:

- Listę „rzeczy do zrobienia" ułożoną na starym notesie. Większość z pozycji została wykreślona. Wyjątek stanowiły dwie ostatnie: „zadzwonić do Prof. Straussa" oraz „posprzątać biuro".

- Tajny raport COI dotyczący rzekomego udziału nazistów w praktykach okultystycznych. Raport ten sugerował, że fascynacje te mogą stanowić jeden z powodów wyraźnej przewagi Niemiec nad ich wojennymi przeciwnikami.

- Wycięty artykuł gazetowy, informujący o utworzeniu Biura Koordynatora Informacji (COI) na zaledwie kilka miesięcy przed rozpoczęciem się tej historii.

- Ulotkę propagandową COI nakazującą Amerykanom zachowanie ostrożności i czujności w obliczu potencjalnej działalności wywiadowczej ich sąsiadów.

- Kilka stron maszynopisu, kopii notatek sporządzonych przez Walthera Pensky'ego podczas jego rozmów z Profesorem Straussem. Notatki te wskazywały na to, że Pensky był wyraźnie zainteresowany jakimś antycznym, okultystycznym rytuałem, który stanowił ważną część jego dochodzenia.

- Rewolwer kal. 38, należący do Pensky'ego, nabity i w pełni sprawny, który ukryty został pod notatnikiem w jednej z szuflad biurka.

- Zamknięte drzwiczki barku w biblioteczce.

Ostrożne przebadanie rewolweru ujawniło przemyślną skrytkę w kolbie broni, gdzie ukryty był niewielki kluczyk. Wypróbowanie go na zamkniętych drzwiczkach barku biblioteczki przyniosło oczekiwany skutek. W barku znalazłem notkę od mojego szefa skierowaną do Pensky'ego, która mówiła coś o jakieś „liście", którą COI uzyskało od FBI, ale - jak wskazywały zapiski - nie była ona dla mojej agencji zrozumiała. Co więcej: biuro nie wiedziało nawet, jakie informacje zawarto na owej „liście". Dlatego też Sullivan nakazywał w niej, aby Pensky spróbował przełamać kod, co zresztą - a na co wskazywały odręczne notki u dołu zalecenia - próbował on zrobić. Notki te zawierały - jak się później okazało - cenne wskazówki co do sposobów, w jakie FBI mogło zaszyfrować swoje informacje. Jak dotychczas jednak, niepewny o jaką w ogóle „listę" chodzi, odłożyłem kartkę z powrotem.

Drugą znaczącą rzeczą znalezioną w biblioteczce była strona z papeterii. Na niej wypisana została wiadomość od Prof. Straussa do Waltera Pensky'ego, w której Profesor prosił o skontaktowanie się z nim - tak szybko jak to tylko możliwe - w sprawie artefaktu, o którym niegdyś dyskutowali. Ta druga poszlaka łącząca Straussa z Pensky'm sprawiła, że upewniłem się w mniemaniu, iż rzeczony artefakt był kwestią niezwykle istotną dla nich obydwu.

Orientując się już z grubsza w mym nowym otoczeniu, postanowiłem wziąć się serio do pracy. Przede wszystkim podniosłem z podłogi wręczone mi akta i począłem zapoznawać się z ich zawartością. Przestudiowanie ich ujawniło:

- Raport policyjny podpisany przez Detektywa Petera Merylo z piętnastego posterunku. Raport ten ujawniał, że niejaki Henry W. Finster był nękany przez kogoś, kto próbował skłonić go do wstąpienia do prywatnego klubu bądź zrzeszenia, które prawdopodobnie łączyło coś z służbami „pomocniczymi" nazistów.

- Wysokiej klasy kartę wstępu, sugerującą, że jest ona zaproszeniem na spotkanie mające odbyć się w jednym z ekskluzywnych klubów. W tonie zaproszenia wyraźnie brzmiały nuty wywołane fascynacją faszyzmem.

Co oczywiste, natychmiast po ich przejrzeniu nasunęło mi się sporo pytań. Opuściłem zatem swój pokój i skierowałem się korytarzem do biura Mr. Sullivana. Znalazłszy się przed obliczem swego zwierzchnika, a nie bardzo zaś wiedząc, co sądzić o moim poprzedniku i zarazem próbując udowodnić szefowi swoje kompetencje i przydatność, postanowiłem zapytać w pierwszej kolejności o akta.
Konwersacja z biegiem czasu zahaczyła również o inne nasuwające się zagadnienia i w ostateczności ujawniła:

- Detektyw Merylo prowadził wówczas sprawę głośnego „Torso Killera" („Rzeźnika")

- Henry (Hank) Finster był wpływowym właścicielem fabryki amunicji, co więcej: był ściśle związany z Ministerstwem Wojny. Sullivan zastrzegł, że należy traktować go niezwykle delikatnie...

- Sullivan nie był wcale przekonany, czy organizacja, która próbowała pozyskać Finstera rzeczywiście była w jakikolwiek sposób powiązana z nazistami.

- I wreszcie ostrzegł mnie i zalecił niezwykle ostrożne prowadzenie śledztwa, gdyż osoby, z którymi miałem i musiałem się kontaktować związani byli z ważnymi ludźmi.



Teraz, kiedy pierwsze lody zostały przełamane i czułem się nieco pewniej (jakby nie było: mój zwierzchnik wiedział już, że coś umiem), zdobyłem się na odwagę i zapytałem o swojego poprzednika. Już jednak w trakcie zadawania pytania wyczułem, że temperatura szybko spadła. Sullivan wyglądając na dotkniętego napomknął, że COI jest młodą instytucją federalną i ma jeszcze wielu wrogów nawet w samym ministerstwie. W szczególności zaś FBI rozmieściło tu agentów, którzy tylko szukają powodów, by można było zrujnować opinię Biura Koordynatora Informacji w oczach Waszyngtonu.

...I dlatego też kwestię twojego poprzednika Sullivan wyjaśnił nadzwyczaj mgliście. Dowiedziałem się jedynie, że nazywa(ł) się on Walter Pensky i że w jakiś bliżej nieokreślony sposób nie wytrzymał stresów i napięć związanych z pracą w agencji. Dodatkowo z tonu szefa wywnioskowałem, że zachowanie Pensky'ego było jednym z tych najmniej pożądanych przez COI, tj. jednym z tych, które mogą jego dotychczasowe dobre imię pogrążyć w politycznym bagnie...

Wyczerpawszy tematy rozmowy ze swym zwierzchnikiem, zdecydowałem się na wkroczenie do akcji, by rozpocząć swoje dochodzenie. Pierwszym samodzielnym krokiem był piętnasty posterunek i rozmowa z „rezydującym" tam Detektywem Merylo, który był oficerem badającego Henry'ego Merylo w sprawie jego nietypowego przesłuchania.

Z początku Merylo daleki był od uprzejmości. Był on staroświeckim, najbardziej typowym gliniarzem, który - jako taki - wręcz nie mógł mieć szacunku dla wymuskanych obrońców prawa tuż po szkole policyjnej w ogóle, a dla takichże agentów federalnych w szczególności. Jednak po kilku celnych „impulsach" dowiedziałem się następujących rzeczy:

• Merylo utknął w dochodzeniu w sprawie Torso Killera, której to zagadce przyznawał znacznie wyższy priorytet niż mojemu śledztwu.

• Był zdania, że zbyt wiele osób utrwala się w przekonaniu, że robi mnóstwo dobrego dla kraju, przekonując wszystkich, iż od szpiegów i zdrajców w Stanach Zjednoczonych aż się roi. On sam wręcz zalewany był skargami i doniesieniami o domniemanych szpiegach nazistowskich, z których tak naprawdę nic nie wynikało.

• Hank Finster sam przyszedł do niego ze swym zaproszeniem i podejrzeniem, iż za tym papierkiem stoją naziści.

• Podzielał zdanie Sullivana dotyczące mocnej pozycji Finstera. Jak wynikało ze słów Merylo, facet ten znany był ze swej obsesji na punkcie ewentualnego spisku, a on sam zajął się jego sprawą tylko z powodu jego powiązań... i faktu, że Finster po prostu bawił go...

• Finster żądał zidentyfikowania człowieka, który dał mu zaproszenie, a którego jakoby rozpoznał w jednej z „ksiąg notowanych". Jak mimochodem nadmienił: mogłem sam rzucić na nie okiem.

Wewnątrz „księgi notowanych" (zamknięta leży na biurku Merylo, po twojej lewej ręce) znajdował się nie zapisany papier listowy zawierający nazwisko Hanka Finstera, jego numer telefonu oraz znak herbowy jego rodziny, lecz ponadto żadnej, najmniejszej chociażby wskazówki dotyczącej tego, którego jakoby „rozpoznał". Tym niemniej przyglądając się tej stronie, odniosłem mgliste wrażenie, że coś na niej wyglądało bardzo znajomo, coś było bardzo podobne do czegoś, z czym już wcześniej się zetknąłem... Szybkie spojrzenie na blankiet zaproszenia potwierdziło moje przypuszczenie: herb rodziny Finster (Finsterlau) był elementem wspólnym im obydwu...

ro Finstera i - postanawiając kroczyć po podesłanych śladach - zdecydowałem się na zwrócenie wzroku na bar w Roaring Third i ewentualne wytropienie posłańca...

Wchodząc do baru, zauważyłem od razu, że jego klientela była, delikatnie mówiąc, nieprzyjazna obcym i raczej niekomunikatywna. Jednak, jako że śledztwo w sprawie Torso Killera było w toku, zdążyli się oni przyzwyczaić do wszechobecnej policji. Godzinom pracy zaś należało przypisać fakt, iż - oprócz barmana - naliczyłem zaledwie trzech klientów. Dwóch z nich - „twardo" wyglądających mężczyzn - prowadziło szeptem dysputę na tylko im znany temat. Ostatnim natomiast był świetnie ubrany mężczyzna, siedzący we wnęce obok drzwi, palący papierosa i sprawiający wrażenie kompletnie obojętnego na wszystko dokoła. Poza nimi cała sala baru była zupełnie pusta...



Podziękowałem Merylo i skierowałem się do Fabryki Sprzętu Wojennego. Tam, już podczas rozmowy z jej właścicielem - Hankiem Finsterem, zauważyłem znacznie większy odpowiednik herbu wiszący nad głową mojego rozmówcy.

Finster zdawał się w pełni potwierdzać wszystko, czego się o nim dowiedziałem. Był arogancki, kłótliwy i nieco gruboskórny, toteż szybko stało się dla mnie jasne, w jaki sposób zdobył tę niemiłą reputację. Rozmowa z nim (mimo iż „bolesna") ujawniła następujące fakty:

• Finster, uważający się za Amerykanina i patriotę, był z pochodzenia Niemcem i - co więcej - był z tego naprawdę dumny. Zdecydowanie jednak nie kochał nazistów.

• Zaproszenie zostało mu wręczone przez ledwo co zatrudnionego człowieka. Finster wywalił go zaraz po tym, sprawdzenie jego nazwiska uznając za zbędne.

• Wręczający zaproszenie człowiek określał się mianem „posłańca".

• Finster opisał posłańca jako rudowłosego, brodatego człowieka. Nie był jednak w stanie podać żadnych innych - bardziej użytecznych - szczegółów.

• Dodatkowym rezultatem niefortunnego zaproszenia było wywalenie z pracy innego zatrudnionego: George'a Hansena. Był on brygadzistą, który doprowadził do spotkania Finstera i „posłańca".

• George znany jest z zamiłowania do przesiadywania w paskudnej spelunie zwanej „u McGinty'ego" w Roaring Third - jednej z najgorszych, fabrycznych dzielnic Cleveland.

Zadowolony z tych kilku poszlak opuściłem biu-

Barman powiedział mi tylko tyle, że właśnie wykraczam poza swoje kompetencje. Dwóch rozmawiających szeptem zignorowało mnie w najdoskonalszy z możliwych sposób. Dobrze ubrany mężczyzna natomiast okazał się być Dickiem Winslowem - agentem FBI poszukującym (w raczej bierny sposób) poszlak, mogących okazać się przydatnymi w dochodzeniu w sprawie morderstw. Tak nawiasem mówiąc, nie był on zbyt dobry w robocie wywiadowczej i wyróżniał się znacząco spośród typowego dla tego miejsca „towarzystwa"... Rozmowa z nim przyniosła następujące informacje:

• Był on osobiście zaangażowany w śledztwo w sprawie Torso Killera, gdyż - jak wierzył - to mogłoby nadać odpowiedniego impulsu jego karierze.

• Nie miał pojęcia, kim jest George Hansen.

• FBI sporządziło listę Amerykanów niemieckiego pochodzenia, podejrzanych o niewłaściwe politycznie sympatie. Biuro podzieliło się informacjami o tym z innymi agencjami i Bill Sullivan dysponował jedną z kopii listy.

• Winslow wyraźnie nie miał szacunku ani dla mnie, ani dla mojej „młodziutkiej" agencji.

Postanowiłem wrócić do biura Detektywa po kilka bardziej użytecznych informacji. Był on nadal - niestety - niekooperatywny, jednak - *kiedy tylko* wspomniałem o tym, jak to Winslow „popisał się" ze swym „kamuflażem", rozpogodził się i spojrzał na mnie znacznie bardziej przyjaznym okiem...

Następnym moim krokiem był powrót do biura mego zwierzchnika. Ten, poproszony, ofiarował mi kopię „Czarnej Listy", o której mówił Winslow. Dokładnie tak jak się spodziewałem, nazwisko Hanka Finstera również się na niej znajdowało.

Dysponując taką ilością informacji, skierowałem się do swego biura, by sprawdzić, czy dobrze zapamiętałem notkę z biurka, mówiącą o zaszyfrowaniu listy. Porównując notatki Pensky'ego, kartkę papieru z herbem i numerem telefonu Finstera oraz zawartość listy, szybko doszedłem do wniosku, że jestem w stanie złamać kod FBI. Jak mniemałem, obok nazwisk wpływowych Niemców-Amerykanów znajdowały się ich telefony. Zawarta na niej była dodatkowa motywacja: zauważyłem bowiem tam również nazwisko prof. Straussa! Zatem dzięki rozwiązaniu tej zagadki mogłem poznać jego numer telefonu... Stosując się do ponagleń profesora (w liście do Pensky'ego), postanowiłem zadzwonić do niego natychmiast po złamaniu szyfru. Wybranie numeru profesora (267-404) sprawiło, że połączyłem się z Muzeum Historii Naturalnej w Cleveland. Jak się jednak okazało, profesora wówczas w muzeum nie było, jednak osoba po drugiej stronie słuchawki - podstarzały już nieco kustosz - zapewniła, że chętnie zostawi bądź przekaże wiadomość profesorowi...

Nie bardzo wiedząc czego się uchwycić, po kolei odwiedziłem biuro Finstera, bar MacGinty'ego i posterunek policji... Moje starania nie przyniosły jednak wymiernych skutków: wciąż nie było śladu ani nowych poszlak, ani istnienia George'a Hansena. Rozczarowany powróciłem do mego biura i - na szczęście - na swoim biurku znalazłem wiadomość mówiącą o tym, że niejaka panna Helen Strauss z Muzeum, zapytana o Waltera Pensky'ego, potwierdziła, że rzeczywiście było to nazwisko osoby próbującej skontaktować się z jej ojcem. Jako zaś że nie miałem innych, wyraźniejszych śladów, błyskawicznie zdecydowałem się na poświęcenie odrobiny czasu na złożenie niewielkiej wizyty w muzeum...

AKT PIERWSZY SCENA DRUGA [CD 2]

Wszedłem do biur Muzeum Historii Naturalnej, które nie wiedzieć czemu znajdowały się w piwnicach. To właśnie tutaj po raz pierwszy spotkałem córkę profesora Straussa, młodą studentkę imieniem Helen, pracującą nad swoją pracą magisterską z historii Europy Wschodniej. Poinformowała mnie ona o tym, że jej ojciec musiał wyjechać na jakiś czas z miasta w interesach, oraz że Pensky próbował się z nim skontaktować w sprawie jakiegoś materiału dowodowego, który chciał koniecznie przetłumaczyć. Nie była pewna, co to był za materiał, ale twierdziła, że - zdaniem Pensky'ego - miał on żywotne znaczenie dla nich obydwu.



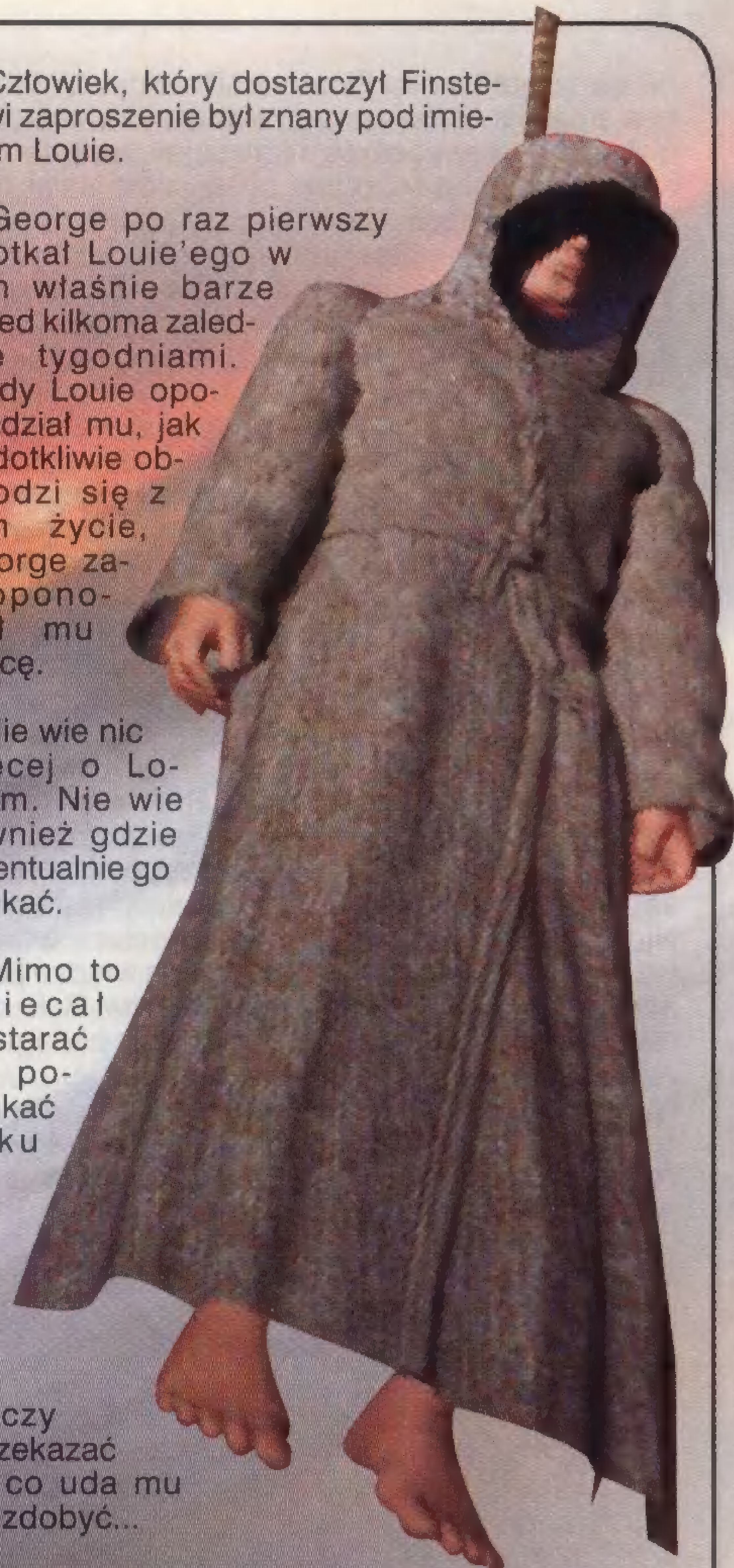
Ciekawość została zaspokojona. Przypominając zaś sobie wręcz żar, jaki bił od notatek, gdzie Walter Pensky opisywał swoją pracę, zacząłem poważnie zastanawiać się, gdzie mógł on ukryć tak niezwykle ważną rzecz jak ten materiał. Wróciłem do swojego biura, by móc się po nim rozejrzeć.

To zajęło mi nieco czasu, jednak w końcu zauważyłem, że przy włączonym świetle na kloszu widoczny jest cień leżącego na nim przedmiotu. Wspiąłem się zatem na biurko i ściągnąłem leżący na kloszu niewielki atłasowy woreczek zawierający nieregularne części czarnej ceramiki, siatkowy model jakiegoś przedmiotu i dwa kawałki zleżałego pergaminu. Każda z ceramicznych części miała wyryty na sobie dziwaczny symbol. Także pergaminy zapisane były tym samym typem runów. Całość zaś była kompletnie niezrozumiała, oprócz jednego zdania zapisanego po angielsku ręką Pensky'ego, które głosiło: „Dziewięć Darów dla Odyna".

Już po chwili od rozpoczęcia zabawy z ceramicznymi cząstkami zauważyłem, że niektóre z pokrywających je symboli były niezwykle podobne do tych znalezionych na zaproszeniu Stowarzyszenia Thule. Kiedy złożyłem je ze sobą, dokładnie wpasowały się w model, a całość zaczęła wyglądać jak jakaś niesamowita, trójwymiarowa układanka. Problem jednak leżał w tym, że właściwie wszystkie one pasowały do odpowiadających im kształtem miejsc... Jak zatem mogłem - w obliczu tysięcy możliwych kombinacji - określić, która z nich miałaby być tą właściwą...?

Tak na dobrą sprawę nie miałem pojęcia, dokąd się skierować, wciąż czułem jednak, że odnalezienie George'a Hansena da mojemu dochodzeniu oczekiwany impuls. Dlatego też wróciłem do baru McGinty'ego. Już schodząc po schodkach w głębi sali widziałem raczej ubogiego robotnika w średnim wieku, spoglądającego w otchłań swojego kufla. Podszedłem do niego i zapytałem, czy nie zna przypadkiem George'a Hansena. Moja cierpliwość została wreszcie nagrodzona: okazało się, że to właśnie on jest człowiekiem, którego szukałem.

Już pierwsze słowa, jakie padły z jego ust, ich brzmienie i gorycz w nich zawarta wyraźnie dawały do zrozumienia, że od momentu zwolnienia, jego życie znalazło się na równi pochyłej, z której nie sposób zawrócić... Jednak jego żal i złość na wszystko, co było z tym związane sprawiały, że chciał i powiedział mi wszystko, co dotyczyło tej sprawy i co ja chciałem wiedzieć.



• Człowiek, który dostarczył Finsterowi zaproszenie był znany pod imieniem Louie.

• George po raz pierwszy spotkał Louie'ego w tym właśnie barze przed kilkoma zaledwie tygodniami. Kiedy Louie opowiedział mu, jak to dotkliwie obchodzi się z nim życie, George zaproponował mu pracę.

• Nie wie nic więcej o Louiem. Nie wie również gdzie ewentualnie go szukać.

• Mimo to obiecał postarać się poszukać kilku rzeczy i przekazać to, co uda mu się zdobyć...

Zanim wyszedłem z baru, mój wzrok przykuł niezauważony poprzednio ścienny telefon we wnęce z tyłu baru. Na tablicy za nim wydrapanych było mnóstwo rozmaitych napisów, jednak ja - podchodząc bliżej - widziałem coraz wyraźniej, że jeden z nich głosi: „Lou Fielding". Kiedy jednak zadzwoniłem pod podany niżej numer i zapytałem o to nazwisko, osoba po drugiej stronie słuchawki odpowiedziała, że nie zna nikogo, kto nazywa się Lou Fielding (numer telefonu: 267-259).

Następnie - wiedząc mniej więcej czego czy raczej: kogo szukać - skierowałem się do biura Detektywa Merylo i ponownie skupiłem się na księdze zatrzymanych. Pamiętając opis, jaki dał mi Finster, byłem w stanie zidentyfikować człowieka nazwanego „Louis Fischer", zaś wśród długiej listy jego aliasów jeden rzeczywiście brzmiał „Lou Fielding". Zaraz po dokonaniu tego odkrycia powróciłem do swego biura, by uporządkować nieco to, co zdołałem zebrać...

Niedługo później, myśląc że być może Louie używa jednego ze swych aliasów, wróciłem do baru i wybrałem numer. Tym razem jednak zapytałem o Lou Fieldinga. Niestety ani to, ani kolejne nazwiska nie przyniosły żadnego skutku: osoba po drugiej stronie linii wciąż upierała się, że nie wie, o czym mówię. Żadna z rozmów nie dała wartościowych efektów...

Niespodziewanie informację miał dla mnie jednak George Hansen. Mimo iż nie był wcale pewien, czy okaże się użyteczna, wspomniał, że niektórzy z ich kumpli wołali Louie'go, podczas jego spotkania z Finsterem, używając imienia „Harold".

Rozpaczliwie chwytając się tej ostatniej szansy zadzwoniłem po raz kolejny pod numer „Lou Fieldinga". Jednak i podanie imienia Harold niewiele zmieniło w sytuacji: rozmówca utrzymywał, że nie zna nikogo takiego...

Odrobinę rozczarowany wróciłem do muzeum i poprosiłem Helen o pomoc w sprawie zaproszenia, strony listowej z herbem Finstera, kawałków ceramiki i części pergaminu. Helen zgodziła się na to, jednak oczywiste było, że na dokładniejsze obejrzenie wszystkiego potrzebuje nieco czasu. W „międzyczasie" wróciłem do swojego biura,

odwiedziłem Hanka Finstera i Detektywa Merylo w poszukiwaniu nowych śladów. Jednak ponieważ nie przyniosło to miarodajnych skutków, wróciłem do biur Muzeum, by uzyskać jakieś informacje o runach. Uzyskałem tylko kilka ogólnych danych - niestety niewiele o samym tłumaczeniu. To ostatnie bowiem zajmowało więcej czasu niż Helen wcześniej przypuszczała. Rozmowa z nią wyjaśniła jednak kilka zagadnień:



• Symbole na płytkach, pergamin i zaproszenie zapisane zostały nordyckimi runami, dawną formą germańskiego pisma. Jednak sposób, w jaki zostały one zestawione na materiałach, nie przypominał jej żadnego ze znanych jej starożytnych języków Germanów.

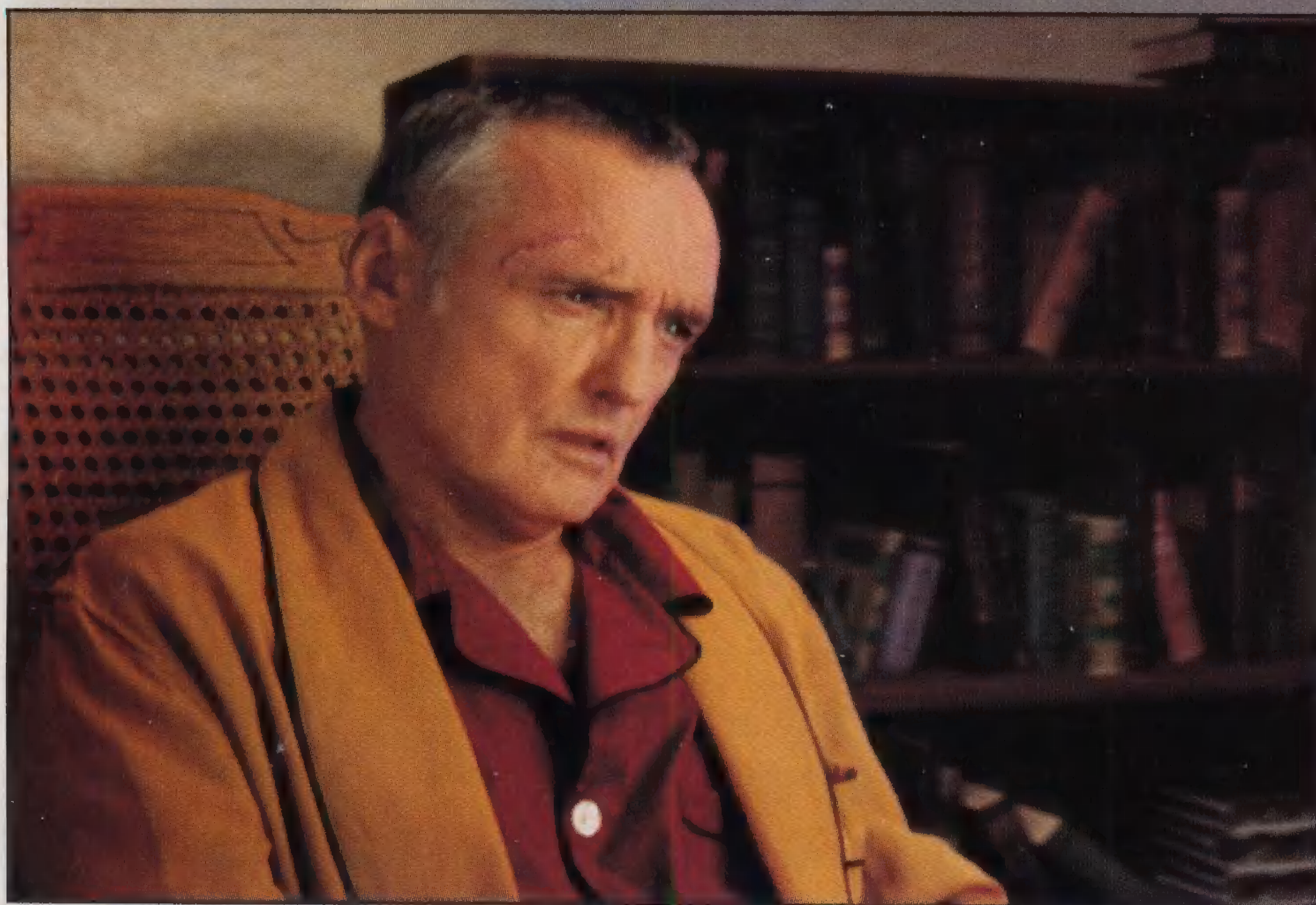
• Zwrot „Dziewięć Darów Odynowi" może oznaczać jakąś formę ludzkiej bądź zwierzęcej ofiary.

• Mimo że nigdy nie słyszała o „Bractwie Thule" („Brotherhood of Thule" - tajnego zrzeszenia, które wystawiło zaproszenie), przypomina sobie, że „Zrzeszenie Thule" („Thule Society") istniało w Niemczech jeszcze przed przejęciem władzy przez Hitlera. Jej znaczną polityczną władzę przerwał dopiero Nowy Porządek nazistów. Było ono również powszechnie znane ze swego zaangażowania w sprawy kabały i czarnej magii.

• Herb na zaproszeniu należy do pod-sekty Rycerzy Teutońskich, która została ekskomunikowana za pogańskie praktyki już w średniowieczu.

• Jak wynika z jednej księgi herbarza, również i przodkowie Hanka Finstera (Finsterlau'owie - Finsterlau) byli czołowymi oficerami tej sekty.

• Profesor Strauss podczas swych badań w Europie wszedł w posiadanie części witraża ukazującego herby najważniejszych oficerów obrządku. Co ciekawe jednak, na jedynym złożonym herbie, w podczerwieni, daje się odczytać obecne nazwisko potomków oficera. Fragmenty innych, widoczne również jedynie w taki sposób, pozwalały mniemać, że złożenie ich ujawni więcej aktualnych nazwisk. Witraż był co prawda w rozsypce, jednak Helen pozwoliła mi zająć się jego złożeniem.



• Jednym z oficerów sekty był Herold (Herald) lub Posłaniec (Messenger). W tym momencie, na dźwięk słowa „Herald", jakże fonetycznie podobnego do „Harold" zaświtało mi rozwiązanie. Być może Louie nie używał żadnego pseudonimu, lecz jedynie wykorzystywał swój tytuł...?

Wiedziałem już, że jedynym znaczącym i osiągalnym krokiem naprzód może być złożenie witraża i poznanie nazwy herbu Posłańca, prawdopodobnie wykorzystywanego obecnie przez Louiego jako nazwisko, i dzięki niemu - wytropienie go. Posiłkując się zaproszeniem i herbarzem (?) udostępnianym przez Helen, przesuwając i dopasowując klocki do siebie, wreszcie udało mi się złożyć witraż w ten odpowiadający mu sposób. Kiedy tylko ostatnia część wpasowała się w swoje miejsce, użyłem stojącej po lewej stronie stołu lampy i w uzyskanej podczerwieni ujrzałem nazwiska, które pojawiły się na zestawionych herbach. Dopasowanie nazw do odpowiadających im herbów było kwestią chwili:

Finsterlau	Sergeant of Arms (Zbrojmistrz)
Muhlhaven	Scribe (Kanclerz)
Fischterwald	Herald (Herold)

- Złóż trzy romby, korzystając z wzorów ukazanych w księdze Helen.
- Użyj lampy, by w podczerwieni móc zobaczyć niewidoczne dotąd nazwiska.
- To ujawni nazwisko Herolda (FISCHTERWALD).

CHEAT: leadhead

Pierwszą czynnością, jaką wykonałem było dokładne przeglądnięcie listy podejrzanych Amerykanów. Tak jak można się było spodziewać, było na niej nazwisko Muhlhaven, jednak nie znalazłem na niej ani prawdziwego nazwiska, ani żadnego z licznych aliasów Louie'go. To jednak nie miało wielkiego znaczenia: być może bowiem Louie był nie dość ważną osobą, by znaleźć się w kręgu tych, nad którymi „pieczę" trzymała FBI. Tym niemniej gorąco podziękowałem Helen za jej nieocenioną pomoc i zapowiedziałem kolejną wizytę, tłumacząc się chęcią uzyskania dodatkowych wiadomości o ewentualnych postępach w tłumaczeniu pergaminów. Zaraz po tym skierowałem się do baru McGinty'ego i szybko wykręciłem numer 267-259.

Tym razem wymienienie nazwiska „Louie Fischterwald" odniosło oczekiwany od dawna pozytywny skutek! Osoba po drugiej stronie słuchawki powiedziała wprawdzie, że Louiego nie zastałem, lecz wspomniała również, że mogłem spotkać go w Raven Room, ekskluzywnym klubie „wielkich tego miasta".

Dowiedziawszy się tego, natychmiast udałem się do klubu. Jednak kiedy tam wszedłem, znalazłem jedynie puste foyer i zamknięte, prowadzące do klubu drzwi... I głośnik w ścianie. Rozmowa z kimś z wnętrza przyniosła pewne rezultaty: dowiedziałem się, że Louie wymknął się na kilka chwil, by skończyć jakąś pracę w jednym z przytułków dla bezdomnych, w jakiejś podłej dzielnicy. To jednak było wszystko, co udało mi się zdobyć, gdyż rozmówca nagle stał się bardziej podejrzliwy i zakończył naszą miłą konwersację.

Rozpaczliwie poszukując jakiejkolwiek wskazówki, postanowiłem dokonać ostrożnego przeszukania foyer. Oprócz kilku bardzo obiecująco brzmiących nazwisk i numerów telefonów odnalezionych w księdze gości, dał się zauważyć również niewielki skrawek kartki, wciśnięty pod jedną z tylnych nóżek masywnego drewnianego stolika. Kiedy udało mi się wyciągnąć tę niepozorną kartę, ze sporym zaskoczeniem zidentyfikowałem ją jako obrazek z misji św. Bartłomieja. Był na niej również adres przytułku - znajdował się on na rogu Roaring Third o kilka kroków od baru McGinty'ego. Na rewersie karty zapisano coś, co mogło być punktacją w jakiejś grze pomiędzy osobami o imionach Louie i Ernie.

Opiekun misji był wielkim, lecz całkowicie niegroźnym, i w ten określony sposób „powolnym", człowiekiem zwanym Ernie. Ten poczciwy „duży chłopiec" naprawdę starał się być jak najbardziej przydatnym jak tylko można i powiedział mi wszystko, niezależnie od tego, czy było to ważne, czy też nie. Konwersacja z nim ujawniła:

• Ernie rzeczywiście był przyjacielem Louiego.

• Louie pracował jako odźwierny w Raven Room.

• Swego czasu Louie przedstawił Erniego Glorii DeMille jednej z ładniejszych panienek, aspirującej do miana „aktorki". Na dowód swych słów Ernie pokazał mi fotografię, na której znajdował się on i ta - rzekomo - aktorka oraz Louie i jeszcze kilku raczej ciężko spoglądających i wyglądających typów. Scenerią zdjęcia było wnętrze jakiejś restauracji. Oczywiście natychmiast pomyślałem, że fotografia ta może być bardzo pomocna w moim dochodzeniu.

Wróciłem do muzeum, by przekonać się, jak Helen radzi sobie z tłumaczeniem. Przez całą jednak drogę zastanawiając się, w jaki sposób zawładnąć skarbem Erniego. Helen, widząc mnie, wyglądała na równie zadowoloną z wizyty co zwykle... Niestety nie uczyniła niemalże postępów w kwestii złożenia ze sobą ceramicznych run. Z drugiej zaś strony mogła pochwalić się sukcesem: udało się jej odszyfrować pergaminy! Nie dając się długo prosić, opowiedziała mi o swoim zadaniu. Przełomem w jej pracy było odkrycie, że runy zapisywały fonetycznie przeliterowany tekst i że

w ogóle zapisany został on po... angielsku! Kiedy zaś wykryła już tę dziwną przypadłość, reszta nie była trudna...

Przeglądając tłumaczenie pergaminów upewniałem się w przekonaniu, że opisują one jakiś rodzaj starożytnych rytuałów. Jak wyjaśniła Helen, opisano dwa odrębne rytuały. Jeden został stworzony w celu obudzenia ducha boga Normanów: Odyna. Drugi natomiast jest jego zmienioną wersją, wywoływaną, by zabić tego ducha i „przelać" jego moc na prowadzącego rytuał. To wszystko było bardzo dziwne, jednak nadspodziewanie aż nazbyt dobrze odpowiadało notatkom Waltera Pensky'ego. Dowodziło również istnienia powiązań pomiędzy zaproszeniem, jakie otrzymał Finster (które też dało pierwszy impuls mojemu dochodzeniu), a sprawą Pensky'ego.



Zaskoczony i nieco zdezorientowany tym odkryciem skierowałem się do Raven Room. Tym razem miałem więcej szczęścia: Louie był tam - stał przy drzwiach niczym odźwierny (którym był), lecz - gdy przedstawiłem się jako agent federalny - odmówił wszelkich zeznań. Co więcej: wyglądał niesamowicie pewnie jak na takiego szczura, kiedy mówił, że znajduje się obecnie pod opieką kilku niezwykle wpływowych przyjaciół i że właśnie z tego powodu mam niewielkie szanse na skłonienie go do jakichkolwiek „zwierzeń". W tym momencie przypomniałem sobie napomnienia Billa Sullivana, który już podczas pierwszej rozmowy ostrzegał i nakazywał postępowanie z ogromnym taktem. Zdecydowałem, że niewiele mogę zdziałać w tym przypadku... Oczywiście, fotografia Erniego mogłaby stać się pewnym impulsem, który sprawiłby że Louie stałby się odrobinę bardziej chętny do współpracy... Właśnie w tym pokładając nadzieję na posunięcie śledztwa udałem się do przytułku św. Bartłomieja, by nieco dokładniej przyjrzeć się zdjęciu.

Po wejściu do budynku, pod błahym pozorem nakazałem udać się Erniemu gdzie indziej, a jako że żaden z włóczęgów nie przejawiał widocznego zainteresowania moją osobą, zdecydowałem wśliznąć się za kontuar i nieco tam powęszyć.

Już pierwszy rzut oka ukazał ogromną ilość śmiecia na półkach z tyłu kontuaru. Jednak niewiele potrzeba było, by zlokalizować walizę Erniego leżącą na podłodze. Samo „przebicie się" przez jej zawartość było jednak nieco bardziej uciążliwe. Przesuwałem (nie chcąc utracić widoku prawidłowego wyglądu jej wnętrza) przedmioty z prawa na lewo. Jak można się było spodziewać, fotografia Erniego była ostatnim przedmiotem na dnie po prawej stronie walizki...

Fotografia Erniego

- Kuferek Erniego znajduje się za kontuarem.
- Przesuwaj przedmioty w niej zawarte z lewa na prawo.
- Fotografia jest ostatnim przedmiotem po prawej stronie.

Dysponując zdjęciem, chciałem dowiedzieć się czegoś więcej o osobach, które - oprócz Erniego, Louiego i Glorii DeMille - były tam przedstawione. Jako zaś że wiedziałem, że Louie miał kryminalną przeszłość, przypuszczałem, że i jego sfotografowani towarzysze byli jakoś na bakier z prawem... A któż mógłby wiedzieć więcej o lokalnych przestępcach niż Detektyw Merylo...?



Wróciłem na piętnastą przecznicę i po raz kolejny porozmawiałem z Merylo. Kiedy pokazałem mu skradzioną w misji fotografię, rozpoznał znajdujących się na niej mężczyzn jako notorycznych clevelandzkich gangsterów. Co więcej jednak, potrafił on także stwierdzić, że w momencie zrobienia tej fotografii Louie Fischterwald znany był jako „Louie the Fish" (Louie Ryba). Było to w czasach, gdy nasz uroczy Louie postanowił wzbogacić się nieco kosztem miejscowego mafioso, po czym na kilka lat rozpłynął się... Plotki głosiły, że wydany został na niego wyrok śmierci. Merylo nie miał również wątpliwości co do tego, że wielu z tej „przestępczej elity" byłoby naprawdę szczęśliwych wiedząc, gdzie znajduje się „Ryba" i że - bez wątpienia - Louie będzie mieć sporo problemów, kiedy się o nim dowiedzą...

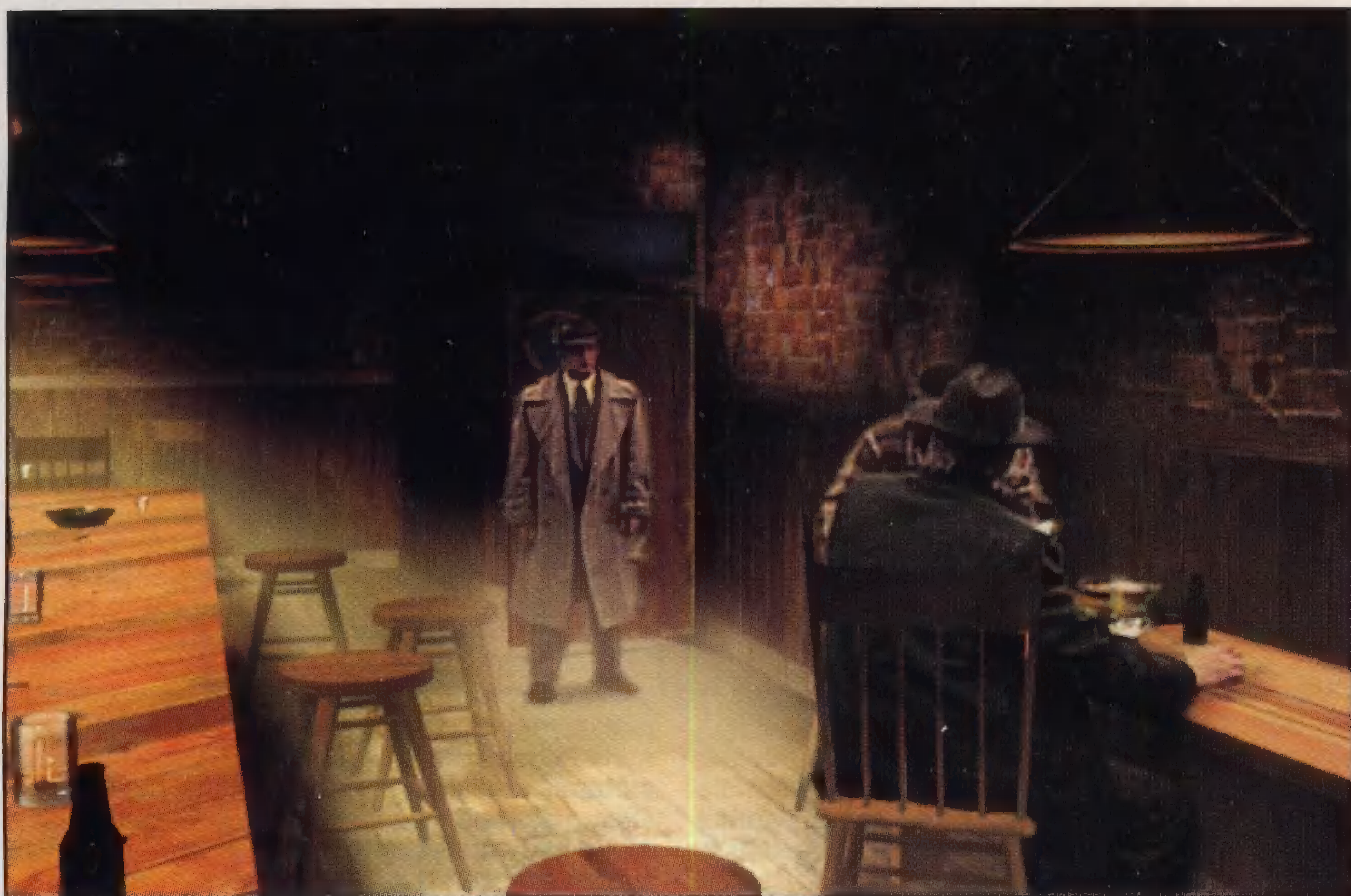
To jednak był rodzaj informacji, jakim mogłem się posłużyć, by uczynić Louiego bardziej rozmownym. Podziękowałem zatem Merylo i wprost z posterunku udałem się do foyer klubu Raven Room. Oczywiście pokazanie zdjęcia Erniego Louiemu miało taki sam skutek, jak użycie na kostce masła gorącego noża. Zgodził się na szczerą rozmowę, jednak, kierowany jakimś niepokojem, błagał, by spotkać się z nim gdzieś poza klubem. Wyczuwając w nim aż nazbyt wyraźnie szczura, zgodziłem się na spotkanie w miejscu, które uznał za znacznie bardziej bezpieczne - jednak byłem nieugięty w kwestii czasu tego szczególnego randes-vous: miało się odbyć jeszcze tego samego popołudnia...

Miejscem umówionego spotkania była nora w pozostałościach fabryki i kompleksu magazynów na brzegu rzeki. Zbliżając się do niej nie spodziewałem się takiego obrotu sprawy, jaki nastąpił... Kiedy bowiem wspiąłem się na ostatni stopień schodów i miałem wejść w słabo oświetlony korytarz, spostrzegłem człowieka, który najwyraźniej próbował sforsować zamknięte drzwi. W odpowiedzi zaś na moje zawołanie - zaskoczony chyba bardziej niż ja - wyszarpnął broń i strzelił w moim kierunku, po czym natychmiast ruszył biegiem kierując się w głąb magazynu. Na szczęście treningi w szkole policyjnej dały efekt, i w porę - właściwie bez udziału świadomości - uskoczyłem. Klęcząc na podłodze wyciągnąłem swoją odznakę i broń. Niestety, dopiero znacznie później dowiedziałem się, że w ferworze walki lądując na podłodze mój szczęśliwy medalik ze św. Krzysztofem wyśliznął się zza oprawki odznaki... Tymczasem jednak - nie zauważywszy tego - kryjąc się i klucząc, ruszyłem w ślad za *napastnikiem.*

Przez głowę gorączkowo przelatywały mi myśli stanowiące odbicie zapamiętanych słów wykładowców. Być nad wyraz ostrożnym. Wyczuwać momenty, kiedy napastnik zmienia pozycję i ruszać w tej samej chwili. Nie spieszyć się, by nie wystawiać się na zbędny ogień przeciwnika. Oszczędzać amunicję - mój pistolet zawierał jedynie dziewięć pocisków. Jaśniejszym aspektem nienajlepszej sytuacji było to, że miałem przy sobie również i rewolwer znaleziony w szufladzie biurka Pensky'ego, gdyż dysponowałem pięcioma kulami więcej...

Początkowo skradałem się tym marnie oświetlonym korytarzem wypełnionym starymi skrzyniami i kontenerami. Przez cały ten czas, samemu starając się stąpać jak najciszej, nasłuchiwałem kroków przeciwnika. Czułem, że jeżeli będzie on uciekał po metalowej podłodze, prawdopodobnie schowa się w lewym narożniku magazynu albo będzie próbować uciec po metalowym chodniczku. Jeżeli natomiast kroki brzmiałyby jakby biegł po drewnianej - wiedziałem, że ucieka na wprost, byle jak najdalej ode mnie. Czułem, że gdybym pomylił kierunki, strzelec nie zmarnuje drugiej szansy...

Znając już z grubsza kierunek, w jakim biegł mój napastnik, mogłem lepiej przemyśleć plan wytropienia go. Jeżeli uciekałby po metalowym chodniczku, miałbym go w narożniku, wręcz wystawionego. Wystarczyło jedynie cierpliwie zaczekać, dopóki się zanadto nie wychyli i zestrzelić go stamtąd. Jeżeli zamierzałby ukryć się w narożniku magazynu, miałbym znacznie trudniej-



sze zadanie: kierowanie się na wprost byłoby równoznaczne samobójstwu! Jego pozycja byłaby zbyt dobrze strzeżona, a jego pole widzenia zbyt szerokie, bym mógł uczynić w jego kierunku więcej niż zaledwie kilka kroków... Dlatego też należałoby wybrać jedną z bocznych - prawą lub lewą - odnóg, by móc zajść go z boku.

Jeżeli jednak wybrałbym lewą drogę, byłbym dość dobrze ukryty przed wzrokiem strzelca znajdującego się po prawej stronie. Nie widziałby mnie, jednak i ja nie miałbym szansy oddania czystego strzału. Był jednak i na to sposób: precyzyjne trafienie w rury, za którymi był ukryty - uwolnienie strumienia
gorącej pary wypędziłoby go z jego ukrycia. Wtedy wystarczyłoby jedynie pociągnąć za spust po raz wtóry...

Jeśli wybrałbym z kolei prawe rozwidlenie, miałbym znacznie lepszą pozycję - do tego stopnia, że mógłbym zauważyć swojego prześladowcę. Niestety, wciąż byłby zbyt dobrze ukryty, bym miał realną szansę zastrzelenia go. Zamiast tego wystarczyłoby chwycić leżącą w pobliżu butelkę po winie i rzucić ją w kierunku środka magazynu. Dźwięk rozbitego szkła powinien sprowokować przestępcę na tyle, by zechciał wychylić się ze swojej kryjówki. Zanim zorientowałby się, że patrzy w niewłaściwym kierunku miałbym szansę - o ile zrobiłbym to wystarczająco szybko - by móc oddać w niego jeden precyzyjny strzał...

Niezbyt pamiętam, w jaki sposób wygrałem ten pojedynek. Jeszcze trzęsąc się i nad wyraz mocno ściskając w pobielałej dłoni kolbę pistoletu, zbliżyłem się do ciała mojego niedawnego przeciwnika. Wyostrzone działaniem adrenaliny zmysły zanotowały, że posiadał on pistolet Mauser - powszechny wśród nazistów. Drugim interesującym obiektem było pudełko zapałek z Cleveland Hotel. Wewnątrz pudełka zapisane było nazwisko „Muhlhaven", które widziałem już kilkakrotnie przedtem...

Ocierając drżącą dłonią mokre czoło i uspokajając z wolna, skierowałem się w kierunku wyjścia z budynku. To jednak nie był koniec emocji: zauważyłem bowiem młodego chłopca wchodzącego po schodach. Chłopiec ten - wyglądając na nieco zdenerwowanego - zbliżył się do mnie i wręczył mi duże pudło. Przyjmując ofiarowaną mu dychę, wyjaśnił, że ktoś dał mu to pudło, by dostarczył je właśnie mnie. Otworzywszy pudełko, natychmiast, kierowany bezmyślnym lecz uzasadnionym impulsem, odrzuciłem je od siebie. W jego wnętrzu bowiem znajdowała się oddzielona od reszty ciała głowa Louisa Fischterwalda, Herolda i posłańca...!

AKT DRUGI [CD 3]

...Znajdowałem się we własnym biurze, którego ściany nagle, bez żadnego powodu, roztopiły się i zniknęły, pozostawiając mnie samego w dziwacznym, mistycznym otoczeniu. Zdezorientowany rozpaczliwie rozglądałem się wokół, jednak jedynym w miarę normalnie wyglądającym w tym przerażająco nietypowym krajobrazie obiektem były ogromne wrota... Niemalże natychmiast zdałem sobie sprawę z tego, że wiszą one jednak ponad kamiennym podłożem... Rozglądałem się gorączkowo w poszukiwaniu jakiejkolwiek drogi wyjścia, gdy naraz moją uwagę przykuł fakt, iż drzwi z wolna poczęły się otwierać. Na ich progu stanęła mroczna, tajemnicza figura ubrana w surdut i kapelusz, i podpierająca się laską. Schodząc, człowiek podniósł swą laskę i... w mgnieniu oka dzieląca nas odległość skurczyła się do jednego niewielkiego kroku! Człowiek uniósł laskę po raz wtóry i ukazał tkwiący w jej końcu, wyrzeźbiony w kształt runy czarny kamień, po czym... przycisnął go do mojego czoła! Poprzez krzyk, jaki wydarł się z mojego gardła, w chwili gdy kamień palił moją skórę, usłyszałem, jak człowiek ten szepcze coś po niemiecku.
Nastąpił jasny błysk i ogłuszający dźwięk grzmotu i... drgnąłem budząc się...

Pierwszym obrazem, jaki zanotowała świadomość był stojący po drugiej stronie biurka Detektyw Merylo. To on właśnie obudził mnie rzucając porannym wydaniem gazety o blat mojego biurka. Jak przez mgłę słyszałem również słowa Merylo mówiącego coś o spaniu na służbie. W chwilę później zaczął wypytywać mnie o szczegóły morderstwa Louiego. Mogłem zignorować jego pytania, zadając któreś z własnych, lub odpowiedzieć na nie najlepiej jak umiałem. Decydując się na współpracę z detektywem, opowiedziałem mu o umówionym spotkaniu z Louiem. Próbowałem przy tym przekonać go do mojej koncepcji powiązania tego morderstwa z Bractwem Thule, jednak Merylo upierał się przy wersji, że była to robota Torso Killera. Wspomniał również, że na zdekapitowanym ciele Louiego odkryto wyryte słowo „nazi". To z kolei sprawiło, że wspomniałem o swojej teorii, według której Louie został zamordowany, aby nie ujawnić istnienia nazistowskiej siatki szpiegowskiej, na co odpowiedział, że nie został on zabity za pomocą żadnej tradycyjnej nazistowskiej metody. Wprawdzie naziści byli brutalnymi mordercami, jednak zwykle nie tracili czasu na rozczłonkowywanie swoich ofiar... Detektyw kontynuował przesłuchanie, pytając o tajemniczego człowieka z bronią, zastrzelonego przeze mnie w opuszczonym magazynie. Mogłem zasłonić się jurysdykcją i nie odpowiadać na pytanie w sprawie, do której nie miał prawa, jednak - pamiętając o tym, że Winslow i tak nie liczy się z Biurem, uznałem za najlepsze wyjście jak najściślej współpracować z Policją. Wyznałem zatem Merylo, że moim zdaniem, sądząc po typie broni, strzelec był wykonawcą poleceń Niemców. Co zrozumiałe, zapytałem go również, czy zidentyfikowano już ciało tego człowieka, lecz - niestety - dowiedziałem się, że FBI przejęło całą sprawę, i że jeżeli chcę się czegoś dowiedzieć, muszę zapytać samego Winslowa. Z tymi też słowy Detektyw Meryko opuścił mój gabinet i na powrót zostałem sam...

Przypomniawszy sobie o pozostawionej przez Merylo gazecie, sięgnąłem po nią i ignorując słabość i szum w uszach skoncentrowałem się na jej zawartości. Już z pierwszej strony wielkimi literami krzyczał tytuł donoszący o szczegółach śmierci Louiego. Przeczytałem artykuł i zabrałem się do przeglądania dalszych, gdy naraz jeden szczegół ze zdjęcia ukazującego scenę znalezienia pozostałej części ciała sprawił, że moja słabość po prostu przestała istnieć. Otóż na jednym ze zdjęć zauważyłem rękę trzymającej się w cieniu osoby noszącej ozdobną laskę! Dodatkowo, jakby umacniając mnie w przekonaniu, że mój sen nie był tylko snem, drugi z wiodących artykułów był opowiadaniem jakiegoś człowieka o swojej ucieczce przed Torso Killerem, którego opisywał jako człowieka podpierającego się dziwacznie rzeźbioną laską...!

Całość snu wydawała mi się aż nazbyt dziwna, dlatego też - aby przerwać ponure rozmyślania - postanowiłem wrócić do swojego dochodzenia. Pierwszym krokiem było odwiedzenie biura szefa. Kiedy jednak dochodziłem do jego drzwi, zatrzymały mnie w miejscu odgłosy zażartej dyskusji toczonej pomiędzy Dickiem Winslowem a Williamem Sullivanem. Co więcej: najwyraźniej kłócili się o strzelaninę, morderstwa „Rzeźnika", kwestie jurysdykcji i MOICH zdolności, jako bardzo niedoświadczonego przecież agenta. Ja zaś miałem dosyć innych komentujących moją pracę i - nie-



spodziewanie nawet dla samego siebie - wkroczyłem do gabinetu. Widząc mnie wchodzącego, Winslow przerwał swe nagabywania i przybrał uprzejmą wobec mnie postawę. Odwracając się by wyjść, przyjacielsko puknął mnie w ramię, poinformował Sullivana, że dokończą konwersację w późniejszym terminie, zanim jednak ostatecznie opuści ten budynek... Zauważając moją frustrację, Sullivan napomniał, abym przestał się zamartwiać i jemu pozostawił kwestię rozwiązania chybionej taktyki prowadzenia śledztwa reprezentowanej przez Winslowa.

Postanowiłem szczerze pomówić z Sullivanem. Rozmowa z nim przyniosła następujące informacje:

• Sullivan martwi się o mnie. Ta ojcowska wręcz czułość dawała się wyczuć w momencie gdy zapewniał on, że rozumie, jak ciężko zabić kogoś, mimo że odbyło się to przecież jedynie w obronie własnej...

• FBI pociągnęło kilka sznurków i przeniosło Mr. Pensky'ego do „sanatorium".

Opuściłem Mr. Sullivana i kontynuowałem swoje śledztwo. Na wstępie obejrzałem dokładnie pudełko zapałek, jakie zabrałem martwemu naziście. Pochodziło ono z Cleveland Hotel - ekskluzywnego hotelu w reprezentacyjnej dzielnicy miasta. Widniał na nim napis „Muhlhaven" - nazwisko jednego z tych znajdujących się na Czarnej Liście FBI. Zdecydowałem się podążać tym śladem i skierowałem się do Cleveland Hotel. Podszedłem do kontuaru i rozpocząłem indagowanie Jonesa, portiera. Już początkowe zdania rozmowy wykazały, że rzeczywiście Joseph Muhlhaven jest regularnie gościem tego hotelu, jednak obiecująco zapowiadający się ciąg dalszy został przerwany przez dźwięk telefonu hotelowego. Dzwoniący gość pytał, dlaczego nie otrzymał jeszcze swej porannej gazety. Jones zbeształ chłopca hotelowego, który ruszył dostarczyć gazetę. Ostatecznie z rozmowy z Jonesem udało mi się dowiedzieć następujących informacji.

• Joseph Muhlhaven jest obecnie zameldowany w hotelu, jednak nie ma go w jego pokoju.

• Muhlhaven dysponuje swym własnym apartamentem wykorzystywanym w czasie obecności w Cleveland.

• Jego rodzinnym miastem jest Chicago.

• Sumienny, by nie powiedzieć - nadgorliwy recepcjonista za nic nie ujawni numeru pokoju, w jakim zatrzymał się Muhlhaven.

Muhlhaven był jednak zbyt znaczącą figurą w moim dochodzeniu. Obok bowiem wnętrza pudełka zapałek i listy podejrzanych o szpiegostwo Amerykanów niemieckiego pochodzenia jego nazwisko widniało na starym witrażu złożonym w piwnicach muzeum. Wiedziałem, że muszę przeszukać jego apartament w poszukiwaniu jakichkolwiek wskazówek dotyczących tajemniczego Bractwa Thule. Kiedy jednak próbowałem „podejrzeć" listę zawartą w księdze gości, portier bez mała wyszarpnął ją mi, mówiąc, że zobowiązany jest zachowywać tajemnice gości.
Musiałem wymyślić inny sposób... Widząc telefon umieszczony w holu hotelu, przypomniałem sobie, w jaki sposób przerwano moją wcześniejszą rozmowę z Jonesem. Ukradkiem podszedłem do telefonu i wybrałem numer zapisany na pudełku zapałek (GB5-637), by połączyć się z recepcją hotelu. Słuchawkę po drugiej stronie podniósł Jones i ugrzecznionym tonem spytał, czym może służyć. Udając osobę z ostrym zapaleniem gardła i odpowiednią do niego chrypą przedstawiłem się nazwiskiem Muhlhavena i zapytałem (z irytacją) dlaczego - u licha - nie dostarczono mi jeszcze mojego wydania gazety...! Sytuacja powtórzyła się niemal idealnie identycznie: Jones zawołał chłopca hotelowego, zbeształ go i odesłał, by dostarczył gazetę. Przemknąłem do windy za chłopcem i szedłem za nim aż do pokoju Muhlhavena: pokoju o numerze 23G. Nieszczęsny chłopak zapukał do jego drzwi, jednak - zupełnie tak jak mówił Jones - Muhlhavena nie było w pokoju. Chłopiec hotelowy rzucił gazetę pod drzwi i mrucząc coś gniewnie pod nosem wrócił do windy. Nie dane mi było jednak od razu obejrzeć drzwi: musiałem „przeczekać" jeszcze obecność pokojówki, która prowadząc przed sobą wózek szła w moim kierunku. Zatrzymała się tuż obok mnie i obrzuciwszy szybkim spojrzeniem, weszła do pokoju... obok, pozostawiając swój wózek na korytarzu.

Sprawdzenie drzwi apartamentu 23G zajęło tylko chwilkę - oczywiście okazały się zamknięte. Kierowany złudną nadzieją, sądząc, iż być może na wózku pokojówki znajdują się zapasowe klucze do pokojów, przetrząsnąłem również i jego wnętrze. Przyglądając się na powrót drzwiom, zauważyłem jednak, że nad nimi znajduje się niewielki zamykany świetlik. Biorąc pod uwagę jego rozmiary, mogłem przypuszczać, że zdołałbym się przezeń przecisnąć - oczywiście tylko w przypadku, gdyby udało mi się wpierw do niego dostać... W przebłysku geniuszu chwyciłem wózek i podtoczyłem go pod drzwi, po czym, nie zwlekając ani chwilim wspiąłem się nań i zabrałem się za dokładne - i szybkie! - sprawdzanie okienka. Jako jednak, że było dokładnie zamknięte, nie miałem możliwości, by je otworzyć. Zniechęcony zszedłem na podłogę i wtedy moje spojrzenie padło na leżący na stoliku nóż - ten, jakby do tego zadania stworzony, wyważył świetlik i pozwolił na jego wystarczające uchylenie. W tej sytuacji wśliznięcie się do wnętrza pokoju było kwestią zaledwie chwili...

Apartament Muhlhavena był bardzo bogato zdobiony, jednak nie wyglądał na to, by w nim ktoś zamieszkiwał. Idąc w kierunku łóżka, które powinno przecież być najwyraźniejszym symptomem tego, czy ktoś tu mieszka czy też nie - zauważyłem zaproszenie i klucz w muszli stojącej na nocnym stoliku. Chwyciłem klucz (jak - słusznie zresztą mniemałem: zapasowy klucz do pokoju) i sięgnąłem po zaproszenie, gdy naraz... Pozornie typowy dźwięk zmroził mi krew w żyłach! Ktoś próbował otworzyć drzwi od pokoju! Zaskakując sam siebie opanowaniem, błyskawicznie wskoczyłem za kotarę, kryjąc się przed wzrokiem zaniepokojonej - jak sądziłem - tajemniczym przesunięciem wózka - pokojówki. Nie pomyliłem się, czy raczej nie do końca - to, owszem, była pokojówka, jednak nie była sama! Tuż za nią do pokoju weszło dwóch opryszków i świetnie ubrany mężczyzna o wyglądzie arystokraty. Człowiek ten - mówiąc z wyraźnym niemieckim akcentem - podziękował kobiecie i wręczył jej jakieś pieniądze, po czym zaczął metodycznie przeszukiwać pokój, czemu pokojówka przyglądała się z niemałym zaniepokojeniem. Pozwoliła sobie nawet na luksus upomnienia mężczyzny, mówiąc, iż obiecał, że wszystko pozostanie tak jak było, i że całość zajmie jedynie minutę. Odpowiedzią na jej upomnienie niemalże stało się „upomnienie", jakie miała udzielić jej „gwardia przyboczna" arystokraty, jednak powstrzymał ich od działania. Najwyraźniej biorąc sobie do serca jej słowa, arystokrata wziął zaproszenie z nocnego stolika i schował je do kieszeni płaszcza, po czym, z innej kieszeni, wydobył jakąś fotografię i wrzucił ją do muszli leżącej na stoliku...

Po opuszczeniu przez „gości" apartamentu i zamknięciu drzwi przez pokojówkę, na powrót miałem czas i sposobność przeszukania pokoju. Przede wszystkim jednak - żałując nieco zabranego zaproszenia - wyjąłem z muszli fotografię. Zdjęcie przedstawiało nobliwego mężczyznę w średnim wieku w raczej kompromitującej pozycji z atrakcyjną młodą kobietą, która mogła być (i najprawdopodobniej była) prostytutką. Na odwrocie fotografii zaś znajdowało się kilka zdań. Całość wyglądała jak próba szantażu Muhlhavena i nakazywała mu spotkanie się z Niemcem w „znanym miejscu i czasie".

Przeszukiwałem nadal pokój, łudząc się nadzieją odnalezienia dalszych poszlak związków między Muhlhavenem i Bractwem Thule i jakichkolwiek informacji, jakie mogły naprowadzić mnie na powód, dla którego Niemcy chcieliby go szantażować.



Moją uwagę przyciągnął zwłaszcza stojący po przeciwnej do łóżka ścianie sekretarzyk. Był on zamknięty, jednak - co dawało do myślenia - nie było widać w nim żadnej widocznej dziurki, w którą można byłoby wsunąć klucz. W jej miejscu natomiast było niewielkie wgłębienie w mosiądzu, przypominające swym kształtem pojedynczą runę. Jako że jednak nie widziałem żadnej racjonalnej metody otwarcia sekretarzyka, ▪ nic poza nim w pokoju nie rzucało się w oczy i nie obiecywało rewelacji, postanowiłem zakończyć tę nietypową wizytę i udałem się do kryjówki Louiego.

Już wchodząc, zorientowałem się, że pomieszczenie to zostało dokładnie przetrząśnięte. Sam pokój jednak również wyglądał niesamowicie: wypełniony był częściami manekinów, osprzętem szwalniczym, dziurawymi rurami i wypaczonymi oknami... Tym jednak, co najbardziej rzucało się w oczy, były dziwaczne symbole namalowane, wyryte i wyrzeźbione, które znajdowały się dosłownie wszędzie: na podłodze i ścianach... Wśród tego bałaganu niczym szczególnym z pozoru była niewielka kupka popiołów obok staroświeckiego węglowego piecyka, jednak to właśnie ona skrywała kolejne ogniwo zagadki... Odgarnięcie jej leżącą obok miotłą bowiem sprawiło, że odsłoniłem wyryty pod nią zestaw trzech run, niezwykle podobnych do tych, jakie widziałem w atłasowym woreczku znalezionym na kloszu lampy w Pensky'ego - czy raczej: już moim - biurze. Jednak kiedy otworzyłem swój notes i zacząłem kopiować ów zestaw, ich obraz niespodziewanie

rozmył się, a bicie mego serca niespodziewanie stało się wręcz ogłuszające... Wreszcie - jak dopełnienie tego dziwacznego stanu - wstając w reakcji na jakiś głośny dźwięk - spostrzegłem, że nie znajduję się już w „norze" Louiego, lecz na powrót w dziwacznym otoczeniu z mojego snu... W oddali zobaczyłem człowieka z laską, tym razem jednak nie był on sam... Trzymanym w dłoni ogromnym rzeźnickim tasakiem zadawał cios za ciosem leżącemu przed nim na stole ciału... Wzniósłszy rękę z toporem, przed ostatecznym uderzeniem, odwrócił się do mnie, uśmiechnął i raz jeszcze powtórzył coś po niemiecku... Ohydne chrupnięcie kości miażdżonych tasakiem wyrwało mnie z tej przerażającej halucynacji... Znów byłem w kryjówce Louiego, próbując przerysować runy wyryte w desce... Zdezorientowany i przerażony zacząłem się zastanawiać, czy to prawda, że ów dziwaczny, odpychający człowiek z moich wizji był Torso Killerem...? Wstrząśnięty wyjąłem jeszcze woreczek z runami i spróbowałem umieścić w modelu trzy runy identyczne do tych znalezionych na podłodze. Pasowały idealnie...

Przeszukując pokój w dalszym ciągu i powoli się uspokajając zauważyłem, że jedna z desek, na których postawiłem stopę zaskrzypiała. Przyglądając się jej bliżej spostrzegłem, że była obluzowana. Ostrożnie wyjąłem ją i wewnątrz ukrytej pod nią jamy znalazłem staroświeckie pudełko. Nie posiadało ono jednak tradycyjnego zamka - po kilku chwilach przyglądania mu się wiedziałem, że w tym na pozór zwyczajnym modelu młyna jest coś niezwykłego...

Pudełko

- Obróć lampę znajdującą się po lewej dużego okna zgodnie z biegiem wskazówek zegara.
- Wciśnij małe okno (znajdujące się po lewej stronie) do wewnątrz domku.
- Wciśnij komin.
- Przesuń belkę pod małym oknem do góry.
- Przekręć koło wodne młyna od siebie. To sprawi, że niewielka belka poniżej i po lewej stronie małego okna „wtopi się" w bok domku.
- Przesuń belkę leżącą poniżej i po lewej stronie małego okienka tak daleko jak to tylko możliwe w lewo.
- Przywróć panelowi znajdującemu się dokładnie pod małym oknem jego początkowe położenie.
- „Wyciągnij" z powrotem komin.
- Przekręć koło do siebie.
- Obróć lampę znajdującą się obok - po lewej stronie - dużego okna o ćwierć obrotu w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, tak by ją wyprostować.
- Przesuń długą belkę znajdującą się pod dużym oknem w lewo.
- Otwórz na całą szerokość drzwi po prawej stronie dużego okna.
- Przesuń otwarte drzwi tak daleko jak to tylko możliwe w lewo.
- Przesuń niewielki kwadratowy panel umieszczony pod dużym oknem do góry.

CHEAT: loghouse

... Dach domku-pudełka odskoczył... Wewnątrz ukryte były osobiste „skarby" Louiego: dziwaczny sygnet, który w miejscu oczka miał wyrzeźbioną wypukłą pojedynczą runę; i niewielki kluczyk. Runa z pierścienia aż nazbyt przypominała tę wyrytą w „zamku" sekretarzyka z apartamentu Muhlhavena. Kluczyk natomiast zdawał się pasować do szafki stojącej pod ścianą, jednak ani użycie go na górnej, ani żadnej innej szufladzie nie dało efektu. Jako jednak że mógł jeszcze okazać się przydatny, schowałem go wraz z sygnetem do kieszeni płaszcza...

Mając nadzieję, że Mr. Sullivan będzie mógł przekazać mi kilka dodatkowych informacji o Muhlhavenie, a być może i tajemniczym Niemcu, skierowałem swe kroki do jego biura. Rozmowa z nim ujawniła następujące informacje:

• Dochodzenie w sprawie Muhlhavena prowadzone jest od dłuższego czasu. Co ciekawe - ten uznający „rodzinne wartości" bezkompromisowy człowiek w swym domu w Chicago, po przyjeździe do Cleveland zmieniał zapatrywania i znany był z częstego i regularnego odwiedzania kasyn i domów uciechy. Był on również człowiekiem dumnym ze swego niemieckiego pochodzenia i z tego to powodu - łączącym się z jeszcze innym: jego szerokich wpływów - znajdował się pod stałą obserwacją chłopców z FBI i Departamentu Stanu.



• Sullivan natychmiast rozpoznał opisanego przeze mnie Niemca. Był to Wilhelm von Hess, dyplomata podejrzany od pewnego czasu o szpiegostwo, jednak - ze względu na napięte stosunki niemiecko-amerykańskie - wciąż tolerowany w Stanach Zjednoczonych.

• Pokazanie mu kompromitującej Muhlhavena fotografii von Hessa, dało niespodziewany skutek: rozpoznał on bowiem wnętrze ze zdjęcia jako pokój we „Flanagan's" - nielegalnym kasynie i domu uciech dla wpływowych (bądź po prostu - bogatych) klientów. I tu spotkała mnie niemała niespodzianka: mój zwierzchnik... pogratulował mi i oznajmił, że powinienem zgromadzić większą ilość dowodów pozwalających na deportację von Hessa i oskarżenia Muhlhavena o szpiegostwo. Ja jednak zmuszony byłem ostrzec przed dokonywaniem pochopnych aresztowań i poprosić o trochę czasu. Wiedziałem przecież, że jestem na tropie czegoś znacznie większego... W odpowiedzi usłyszałem - ku mojej radości i uldze - że jest to moja sprawa i mam prawo decydowania o wszystkim, co jej dotyczyło.

• Teraz kiedy już wykazałem ponad wszelką wątpliwość, iż istnieje powiązanie pomiędzy sprawą Waltera Pensky'ego i moją (wnioskując z obecności identycznych run: zarówno tych znalezionych na podłodze kryjówki Louiego, jak i tych odnalezionych w woreczku w moim biurze) i czując, że niezbędne jest zgłębienie również poprzedniej sprawy, poprosiłem o możliwość wglądu w akta ostatniej sprawy mojego poprzednika. Na wspomnienie o niej Sullivan nie wydał się być szczęśliwy i - jakby mimochodem nadmienił, że Pensky miał obsesję na punkcie tego bezsensu. Ja jednak przypomniałem mu, że identyczne uczucia w tej sprawie żywi Bractwo Thule, na co nie znalazł już odpowiedzi... Jednak i tak nie na wiele by się ona zdała, bowiem - niestety - FBI przejęła kontrolę nad tą sprawą i skonfiskowała akta Pensky'ego.

Bogatszy o tę informację, udałem się do „Flanagan's", lecz - ku mojemu zawodowi - Muhlhavena w nim nie było. Nie dysponując zaś innymi śladami, postanowiłem, że nadszedł w końcu czas, by złożyć wizytę staremu „przyjacielowi" - Dickowi Winslow'owi. Już w moment po wejściu do jego gabinetu ogłuszony zostałem... przeprosinami. Winslow wydawał się mówić szczerze, iż żałuje swojego zachowania i kłótni pomiędzy nim a Sullivanem. Dalsza rozmowa z nim ujawniła co następuje:

• Jak sądził: człowiek, którego zastrzeliłem w opuszczonym magazynie był jednym z wykonawców poleceń lokalnego mafioso. W obliczu tego faktu niewiele znaczyły poszlaki łączące go z Niemcami.

• Potwierdził, że FBI ma Muhlhavena na oku już od jakiegoś czasu.

• Nie miał pojęcia, co też von Hess może robić w Cleveland.

• Miał akta spraw Pensky'ego w swoim sejfie, jednak - nawet wbrew jego osobistym chęciom - z powodu jednoznacznych rozkazów „z góry" nie mógł mi ich udostępnić...

Ostatecznie znalazłszy się w ślepym zaułku, zdecydowałem się wrócić do Cleveland Hotel. Pokój Muhlhavena, do którego „wniknąłem" posługując się zapasowym kluczem, był wciąż pusty, dlatego też miałem zupełnie wolną rękę w sprawdzeniu możliwości otwarcia sekretarzyka po raz kolejny. Jak zauważyłem bowiem, podobieństwo pomiędzy wyglądem i rozmiarem runy z sygnetu i tej z „zamka" było idealne. To podobieństwo wręcz nie mogło nie mieć znaczenia... Dlatego też wyciągnąłem sygnet i zbliżyłem go do zamka sekretarzyka... Naraz usłyszałem kogoś próbującego otworzyć drzwi apartamentu. Nauczony doświadczeniem, klnąc w myśli moje szczególne szczęście - znowu ukryłem się za zasłoną. Ukradkiem spoglądając zza niej z niemałym zaskoczeniem ujrzałem wchodzącego do pokoju człowieka ubranego... w mundur SS! W kilka chwil później odwrócony do mnie plecami począł wyrywać stronę po stronie z trzymanej przez niego książki. Jego zachowanie (i ubiór) były na tyle dziwne, że - kierowany pragnieniem wykrycia, w jakim to celu człowiek ten niszczy swą książkę - wymknąłem się z mej kryjówki za zasłoną i skradając się, zacząłem przesuwać się w jego kierunku... Pokonywałem przestrzeń pokoju powoli, lecz stale, by wreszcie stanąć tuż za plecami mężczyzny w mundurze... Wtedy chwyciłem go za ramię i obróciłem...! ... I zdrętwiałem, stając twarzą w twarz z samym sobą, czy raczej swym lustrzanym odbiciem ubranym w mundur oficera Schutz-Staffeln. Nazista, rozwścieczony, krzyczał coś po niemiecku, a następnie... nastąpił jasny błysk i... Zszokowany tym dziwnym przebiegiem wypadków i dręczącymi mnie wizjami, klęczałem przy sekretarzyku...

Już w kilka chwil później uspokoiłem się na tyle, by móc logicznie rozumować i skierowałem całą swą uwagę na problem otwarcia sekretarzyka. Sygnet wsunął się gładko w odpowiadające mu wcięcie. Z cichym szczękiem uruchomił się jakiś wewnętrzny mechanizm i drzwi szafki stanęły otworem. Po przeszukaniu jej wnętrza wyprostowałem się rozczarowany: wśród wielu przedmiotów stanowiących jej zawartość tylko jeden mógł mieć jakąś praktyczną wartość - plik czystych zaproszeń na zbliżające się otwarcie dla gości zebranie Bractwa Thule. Jedno z nich - oczywiście - znalazło się w mojej kieszeni...

W apartamencie Muhlhavena nie miałem już czego szukać. Dlatego też - będąc wciąż pewnym istnienia koneksji pomiędzy sprawą Pensky'ego i moją - zdecydowałem się wrócić do biura Winslowa i jeszcze raz poprosić go o udostępnienie akt ostatniej sprawy mojego poprzednika...

c.d.n.

Gem.ini

Kawaii

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł

AKIRA
twórca i anime

Jest takie miejsce we wszechświecie,
gdzie mieszka wyobraźnia.
To miejsce nazywa się... KAWAII...

Starcraft część 2

PC **Blizzard**



Misje Zergów

Misja 1: Among the Ruins

Zadania:
- Stwórz Spawning Pool
- Stwórz Hydralisk Den
- Strzeż Chrysalis
- Zniszcz obozowisko Terran

Te wczesne misje Zergów są trochę cięższe niż te pierwsze, które rozgrywałeś po stronie Terran. Choć w sumie są i tak słodkie w porównaniu z tym, co czeka cię dalej w trakcie gry. Teraanowie podczas tej misji mogą produkować jednostki - włączając niestety i te najlepsze (jak np. Goliathy) - i z pewnością będą zdrowo nękać twoją bazę.

Musisz po prostu być przygotowany, gdy wreszcie nadejdą. W tym samym czasie dobrze by było nauczyć się kilku podstaw sztuki walki, którą preferują Zergowie. Będziesz musiał stać się mistrzem koordynowania ruchów ogromnych ilości żołnierzy, jednocześnie zbierając zasoby i budując. Sprawę utrudnia fakt, że stoisz po stronie rasy, która nie wytworzyła przemysłu produkcyjnego - potrafi tylko rosnąć i ewoluować. Może ci się wydawać, że ponieważ Drony Zergów zbierają szybciej niż SCv-y, będziesz potrzebował ich mniej, ale jednocześnie będziesz zawsze musiał poświęcić jednego, aby stworzyć jakąś budowlę. Czy na pewno chce ci się czekać, aby Drone się wykluł, kiedy możesz ewoluować w tym kierunku Spire'a? Postaraj się o ich wielką liczbę. Możesz zawsze wykluć zastępczego Drone'a, podczas gdy budowla się rozwija.

Nic jeszcze nie jest jednak aż tak złożone. To były takie "bajeczki" na powitanie. Przygotuj się wreszcie i do dzieła.

Aby naprawdę wystartować, musisz przygotować kilku Dronów do zbierania. Tak szybko jak to tylko możliwe zbuduj Spawning Pool i Extractora.

Kiedy masz już Spawning Pool, zacznij produkcję Zerlingów. Może spostrzeżesz, że możesz ich wytworzyć całe mrowie - naprawdę tanio i do tego bardzo szybko. Powinieneś przyswoić sobie ten "elementarz" i wykorzystać go w praktyce również podczas swoich zmagań multiplayerowych - będziesz wiedziała, co robić, gdy twój kumpel wybierze właśnie Zergów.

Powinieneś przyporządkować grupom Zerlingów klawisze numeryczne, ponieważ gdy atakujesz jakiś obiekt, będziesz musiał robić to całą ich masą. Zerlingi są tanie, ale słabe. Jako część swoich sił defensywnych możesz również postawić Sunken Colonies (rozwiń Creep Colony), kiedy już masz Spawning Pool. Uważaj na ataki z północy i z zachodu.

Kiedy masz już około tuzina Zerlingów i trochę Sunken Colonies, czas na postawienie Hydralisk Den. Pozwoli ci on zbudować (jak się domyślasz) Hydraliski, które są odrobinę droższe i nie tak szybkie w procesie produkcyjnym jak Zerlingi, ale są wyśmienitymi jednostkami uniwersalnymi, które mogą atakować zarówno naziemne, jak i powietrzne jednostki za pomocą swoich specyficznych umiejętności (plucie kwasem). Zacznij wytwarzanie mnóstwa Hydralisków.



Dobra, kiedy już masz pokaźną armię złożoną z około dwóch tuzinów jednostek, z których przynajmniej osiem to Hydraliski, czas na wykonanie jakiegoś ruchu. Na północnym wschodzie od obozu widzisz baraki... Aż się proszą, żeby je przejąć.

Teraz pora przyswoić sobie trochę podstaw metody walki Zergów. Po pierwsze: zawsze, zawsze i jeszcze raz atakuj całą gromadą. Podczas gdy sześć dobrze prowadzonych jednostek Terran mogło roznieść pół bazy, Zergowie muszą zawsze atakować niesamowitymi ilościami swoich żołnierzy. Na czym polega dowcip? Po pierwsze nie opuszczaj swojej bazy, jeśli jest całkowicie bezbronna. Po drugie: kiedy twoje jednostki atakują, wróć do swojej wylęgarni i stwórz więcej jednostek, podczas gdy walczące się zużywają. Zergowie (re)produkują się szybko, ale równie szybko umierają.

Dobra generalna reguła mówi: niech twoje jednostki będą cały czas wymieszane. Nie polegaj tylko na jednym ich typie. Niech jeden gatunek "odwala" czarną robotę, na przykład niszczy budowle (niech zajmą się tym Zerlingi), podczas gdy inny powinny utrzymywać pozycję gdzieś w pobliżu (Hydraliski). W ten sposób jednostki utrzymujące pozycję mogą asystować podczas atakowania konstrukcji, jednocześnie zwrócą uwagę na każdego kontratakującego w najbliższej okolicy.

Gdy atakujesz baraki, uważaj na zagrożenie z północy. Kiedy zniszczysz to małe wsparcie, musisz wreszcie pomyśleć o większych siłach. Przebuduj swoją "armię" pierwszego ataku, zbuduj też drugie takie siły. Dwa uzębione roje Zergów w różnych rejonach bazy to coś dewastująco skutecznego. Najpierw poślij pierwszy, poczekaj przez moment, i teraz wyślij kolejne. Większość sił obronnych wroga zajmie się tą pierwszą, pozwalając nierozważnie, aby druga pokazała co potrafi. Nie angażuj się w likwidowanie budynków, podczas gdy jesteś atakowany. Budowle raczej cię nie skrzywdzą. Atakujące jednostki - jak najbardziej.

Dwie uwagi końcowe. Chrysalis będzie bezpieczny tak długo jak będziesz budował jednostki i gdy zostawisz sobie czuwające cały czas siły defensywne. Po drugie - jeśli zorientujesz się, że chyba sobie nie poradzisz na tej mapie, załaduj na nowo i powtarzaj scenariusz bez końca - aż w końcu będziesz w stanie zrujnować wroga. Stamtąd, skąd przychodzą, jest ich więcej, zatem powinieneś przybrać pozycję jak najbardziej stosowną do walki.

Misja 2: Egression

Zadanie:
- Weź Chrysalisa do Beacon

Dobra, czas powalczyć z Protossami jako Zergowie. Ale to nie ostatni raz.

A Drony na co się oglądają? Niech zaczną pracować! Niech sześć z nich stopniowo zbiera minerały, a przynajmniej trzy - Vespens. Zbuduj siłę obronną z Zerlingów. Wyślij też jedną jednostkę na terytorium dokładnie za kolonią. Dostaniesz nowe jednostki, łącznie z Hunter/Killer, które są ciężkimi jednostkami Zergów, przynajmniej na teraz (nie wplątaj ich w jakąś głupią bitwę).

Wypracuj swój sposób, aby dostać Hydralisk Den, a na-

stępnie zrób upgrade do Laira. To pozwoli ci ewoluowanie w stronę bardzie zaawansowanych jednostek, jak ta, od której będzie zależało powodzenie ataku, który już niebawem będziesz musiał przeprowadzić - Spire.

Dzięki Spire'owi będziesz w stanie zbudować Mutaliski, jednostki latające, które mogą się porwać zarówno na naziemne, jak i powietrzne siły. Postaraj się o ich chmarę.

Kiedy masz już jednostki defensywne (przyda się trochę Sunken Colonies, zbuduj też Evolution Chamber dla Spore Colonies, które zajmą się siłami powietrznymi), postaw silne armie ofensywne. Zerlingi i Mutaliski razem mogą czynić cuda. Pamiętaj - mnóstwo. Nawet tuzin każdej z nich to wcale nie za dużo. Zwłaszcza jeśli sobie przypomnisz, z kim masz do czynienia w tej misji.

Zacznij atak, przenosząc się do północno-wschod-



niego rogu od swojej kolonii, następnie zmierzaj na południe. Wkrótce dojdziesz do Beacon i działka plazmowego Protossów. Najpierw zlikwiduj działko. Uważaj na posiłki czołgające się z północnego wschodu i południowego zachodu. Nie zapomnij ciągle budować w swojej bazie i wysyłać nowych chłopaków do akcji, gdy poprzedni są już pokonani.

Kiedy już masz pierwszą grupę załatwioną, przesuń się na południowy zachód. Więcej Pylonów i jednostek w pogotowiu. Oto kolejna wspaniała szansa na zgrupowany atak. Niech druga grupa podchodzi z prawej od środka mapy, podczas gdy pierwsza schodzi z pozostałości po pierwszej bazie.

Dalej na południowy zachód stąd czeka kolejna banda Protossów: jednostki i parę struktur. Wykończ je, zwracając uwagę na wsparcie w południu. Widzisz już most, który prowadzi prosto do bazy Protossów.

Jednak nie to jest twoim zadaniem w tej misji. Przede wszystkim musisz wziąć Chrysalisa do Beacon w innym końcu mapy.

Aby przenieść go z jednego punktu do drugiego, weź Drone'a do okręgu za twoją kolonią (tam, skąd zebrałeś jednostki, gdy zaczynałeś grę). Kiedy tam wchodzi, zobaczysz, że w swoich szczękach trzyma Chrysalisa. Weź Drone'a do Beacon na drugim końcu mapy. Kiedy Drone z Chrysalisem wlazł już do okręgu, oznacza to koniec misji (aha - nie zapomnij wysłać czegoś wraz z nimi jako eskorty).

Zalecam jeszcze zniszczenie sił Protossów. Można się wiele nauczyć. Baza ta jest dość duża, ale nie nadaje się na zdeterminowaną napaść. Znowu zatem spróbuj taktyki zgrupowanego ataku. Mikstura, której składnikami mają być Zerlingi, Hydraliski i Mutaliski. Zaopiekuj się działkami plazmowymi i potnij trochę jednostki zanim zaczniesz rozwalać struktury. Możesz to zrobić prościej, szybko rozwalając Pylony, co oznacza ogołocenie bazy ze źródła życiodajnej mocy, albo zdewastuj kluczowe budowle takie jak Cybernetics Core. Nie widziałeś jeszcze Protossów tak szczerze się broniących.

Misja 3: The New Dominion

Zadanie:
- Wyeliminuj siły Terran

Ta misja zaprezentuje ci gwóźdź programu, jeśli chodzi o taktykę Zergów w odniesieniu sukcesów - utrzymywanie więcej niż jednej bazy. To sprytne posunięcie dla każdej rasy (chyba w każdej grze tego typu), ale dla Zergów, którzy zachęcają cię do wydawania zasobów w oszałamiającym tempie, jest to sprawa być albo nie być.

Dobra, rozkaż Drone'om pracować nad zbiórką zasobów. Odtąd będziesz coraz bardziej uzależniony od jednostek powietrznych - zatem nie żałuj sobie i pobaw się w górnika Vespensu.

Najpierw stwórz struktury obronne - Sunken Colonies, Spore Colonies... Niedaleko twojego składowiska kryształów masz rampę - nie zdziw się, jeśli zejdą z niej Marines i Firebats. Uważaj też na potężny atak jednostek i pojazdów, który nadejdzie przejściem od północnego zachodu.

Półka nad tobą pełna jest zasobów na północnym krańcu. Zabezpiecz ten rejon. Terranowie spróbują zabrać ci go. Kiedy zbudujesz już Hydralisk Den, rozwiń Hatchery w Laira. Teraz stwórz Spire'a. Zbuduj Mutaliski, i zmierzaj po zasoby, roznosząc wszystko, co ich strzeże. Zbuduj tu Hatchery. No i zacznij zbierać zasoby.

Dzięki dwóm bazom zbierającym zasoby powinieneś posiadać całą armię wspaniałych jednostek. Zrób Mutaliski, jakieś... dwadzieścia cztery (nie zalewam). Z każdego tuzina stwórz oddziały. Możesz w takim przebraniu ruszyć na Terranów.

Baza Terranów kreśli większy obszar górnej części mapy. Daleko na zachód strzeżona jest przez wieże strzelnicze. I to właśnie one muszą być rozwalone jako pierwsze - niech twoje chłopaki obsiądą je wszyscy w jednym momencie.

Kiedy wieże należą już do przeszłości, niech twoje dwa oddziały polecą dokładnie na środek tych ładnych magazynów zaopatrzeniowych. Utrzymaj pozycję. Mutaliski rozniosą struktury, ale zdołuj każdego, kto się odważy zaatakować. Niech Mutaliski ciągle się wykluwają. Posyłaj je w ogień walki.

Stopniowo wypracuj sobie drogę na wschód. Dzięki temu ostateczna rozprawa z Terranami będzie już tylko kwestią niezbyt uciążliwej rozrywki.

Daleko na północno-wschodnim krańcu mapy masz kolejną grupę zasobów. Kopanie bez zwrócenia uwagi na ten fakt ludzi nie jest za bardzo możliwe. Jeśli bardzo ci zależy na złożach, ponieważ wyczerpałeś już wszystkie pozostałe, możesz być w tarapatach. Może nawet będziesz musiał zacząć misję od początku. Co mogę ci zasugerować? Po prostu skoncentruj tu wszystkie swoje siły, zbuduj wylęgarnię i módl się, żebyś był w stanie jakoś z niej skorzystać. Nie atakuj pobliskich struktur - ludzie będą ich bronili jak szaleni.

Misja 4: Agent of the Swarm

Zadania:
- Chroń Chrysalisa aż będzie w stanie wylęgać
- Zainfekuj lub zniszcz Raynor's Command Center
- Kerrigan musi przetrwać

Zauważ dziesięciominutowy licznik. Czeka cię trochę pracy. Natychmiast niech Drone'y zbierają minerały. I to dużo minerałów. A także trochę Vespensu. Zbuduj Spawning Pool i Hydralisk Den najszybciej jak to tylko możliwe. Aby zdobyć dodatkowe kredyty, zbuduj Evolution Chamber. Ale tylko jeśli masz odpowiednią obronę.

A teraz przygotuj się na to, że Terranowie zwalą się na wschodnią część twojej wyspy, następnie zaczną maszerować w twoim kierunku z żądzą dania ci potężnego łupnia. Postaw kilka Creep Colonies, niech się "wymutują" w Sunken Colonies. Zbuduj masę Zerlingów i Hydralisków. W czasie tych pierwszych dziesięciu minut masz się troszczyć o siły lądowe. Potem możesz zacząć myśleć o jednostkach powietrznych.

Po dziesięciu minutach Chrysalis wyda potomstwo (hmmm) - to będzie Kerrigan. Cóż taka ładna dziewczyna robi w takim miejscu jak to? Wskoczy nowe zadanie misji. Wyeliminuj centrum Raynora. Kerrigan musi zostać żywa.

Ciągle buduj obronę na swojej wyspie. Przyłożenie statkom zrzutowym zanim wylądują pozwoli ci zaoszczędzić mnóstwa kłopotów. Zbuduj Spore Colonies, kiedykolwiek będziesz miał na to ocho-



tę. Ale blisko miejsca, skąd mogą nadciągnąć statki. Rozwiń też Hatchery w Lair, a następnie postaw Spire. Mutaliski utrzymujące pozycję w grupach wokół wyspy skutecznie zniechęcą wrogie siły przed dokonaniem na ciebie zrzutu.

Możesz zbudować odpowiednio duże siły powietrzne, aby zaatakować działkę Raynora na wyspie. Ale najpierw chyba lepiej będzie zająć się zabezpieczeniem zasobów. Na południowy wschód od twojej bazy początkowej znajduje się wyspa. Zabezpiecz ją. Po co? Aby postawić drugą wylęgarnię. Ludzie będą cię chcieli stąd wykopać, ale na gości przygotuj Spore Colonies - przywitanie będzie wylewne. Zbuduj kilka Mutalisków więcej (już korzystając z drugiej wylęgarni). Zauważ, że aby przynieść tu Drone'y, będziesz musiał podrasować trochę Hatchery. Overlords są obrzydliwie powolni, zatem przygotuj dla nich podczas tranzytu eskortę złożoną z Mutalisków.

Trzeba ci więcej Mutalisków, coś koło dwudziestu czterech. Nawet więcej, jeśli chcesz dopaść Raynora teraz. Ku pamięci: nie zostawiaj swoich terenów bez odpowiedniej obstawy. Chcesz sugestii? Weź się w garść i rzuć się później na południowy wschód, aby zabezpieczyć ten róg wyspy. Tak jak poprzednio, atakuj wieże strzelnicze zmasowanymi siłami. Ludzie znowu spróbują cię stąd wyrzucić. Dobrze się broń i wyślij trzeciego Lairda do zbiórki zasobów.

Mając trzy wylęgarnie, powinieneś spokojnie pokonać bazę Raynora. Ale tak dla zabawy przyj wzdłuż dołu mapy. Zbuduj Queen's Nest gdzieś tutaj, a następnie zainfekuj Command Center Terranów. Dobrze to wpłynie na twoją wiedzę z dziedziny taktyki. Dodatkowo dostaniesz kilka nowych, potężnych jednostek.

Zainfekowane Command Center mają użyteczną moc. Możesz je przenieść do nowego miejsca, ■



kiedy produkuje żołnierzy, używa do tego sygnałów produkcji ludzi. Przede wszystkim ulokowałem je daleko na zachodnim krańcu wyspy Raynora, dając mu Mutaliski za ochroniarzy. Zbudowałem pełno "zainfekowanych" Terran, których użyłem do przejęcia grup jednostek, a zwłaszcza wież strzelniczych. Stąd już prosta droga do przełamania i zniszczenia potęgi bazy Raynora.

Misja 5: The Amerigo

Zadania:
- Weź Kerrigan do super komputera
- Kerrigan musi przeżyć

W tej misji przede wszystkim musisz oprzeć się na całej masie jednostek tak długo jak to tylko możliwe. Będziesz miał Zerlingów i Hunter/Killersów. Jednostki Zergów wyleczą wszystkie uszkodzenia. Zatem po bitwie zatrzymaj się, odpocznij, aż nie odzyskasz pełni sił.

Kerrigan może być zakryta i wywołuje paskudną łupaninę. Jest ona świetną jednostką, w sam raz do przedzierania się i czynienia wielu szkód nieprzyjaciołom.

Pierwszy ruch polega na zejściu ze schodów i zebraniu jednostek. Niech staną się oddziałem. Idź do najbliższych drzwi, uważając na ukrytą wieżę rzucająca płomienie. Idź w górę schodami wokół narożnika.

Kiedy trafisz na następną grupę drzwi, przejdź przez nie. Po drugiej stronie czekają Marines. Szybko ich wykończ. Uważaj - jeśli podejdziesz za blisko drzwi i staniesz przy nich, Marines mogą zastrzelić cię przez nie.

Gdzieś blisko końca tego pokoju znajdziesz okrąg. Stań w nim, aby uruchomić kamery. Teraz wejdź przez najbliższe drzwi na górę pomieszczenia.

Znajdziesz się w długim korytarzu. Przytul się do wschodniej ściany, gdy maszerujesz nim, aby uniknąć Terran patrolujących poziom powyżej, na zachód.

Zobaczysz drzwi na końcu korytarza. Ukryj Kerrigan i wyślij tylko ją. Czeka tam banda Goliathów. Zabij ich wszystkich, a następnie wprowadź się do pomieszczenia z resztą jednostek. Dalej na południe, wrzuć ukrywającą się Kerrigan, aby wykańczała jednostki ludzkie. Kiedy natkniesz się na schody, idź nimi w górę.

Hala przed tobą pełna jest pułapek. Najlepiej będzie, gdy ukryjesz Kerrigan i wyślesz ją do sali. Pułapki nie uruchomią się. Wyślij tam HT, aby je uaktywnić, a następnie wynieś się (najpierw upewnij się, że Kerrigan jest wystarczająco silna). Nasza dama zajmie się pułapkami w podłodze. Może trzeba będzie powtórzyć całą procedurę, zanim wszystkie pułapki się wreszcie wyczerpią. Uzdrów przedtem swoje jednostki.

Za pułapkami idź na południe. Dojdziesz do zatopionych terenów. To są cele. Dalej na południe znajduje się grupa Marines ostrzeliwująca bezbronnych Zerglingów, które zostały przez nich nakryte. Nie pozwól im ich wykończyć - załatw ich jak najszybciej. Następnie pójdź do okręgu, dotknij go (znajdziesz go w rogu za nimi) - ale jeszcze nie idź korytarzem na południe! Najpierw uwolnisz Zerlingów, aby mieć więcej sił. Uważaj na pułapki w podłodze na górze schodów, gdy wychodzisz z celi.

No dobra. Idziemy dalej. Korytarz na południe prowadzi do stanowiska Marines. Jest tam też kilka pułapek "podłogowych". Ukryj Kerrigan, następnie wbiegnij wielka grupą. Użyj zdolności Kerrigan do łapania, aby spowolnić ich atak. Następnie szybko ich zlikwiduj. Stracisz mnóstwo żołnierzy, ale kilku ci pozostanie. Na szczęście przetrwają też Zerlingi i HK. Wystarczy, aby ukończyć misję.

Od punktu, w którym zmiażdżyłeś Marines zmierzaj na południowy zachód, w dół po schodach. Zobaczysz zamknięte drzwi. Znowu potrzebny okręg - znajdziesz go w górze i na prawo. Niech twoje jednostki będą w pełni zdrowe. Czeka cię kolejna porcja pułapek.

Przejdź drzwiami na północny zachód. Ukryj Kerrigan. Dostań się w pobliże schodów, pułapki wylezą. Jeśli nie będziesz zbyt szybki, nie wszyscy Marines wyjdą, aby cię zaatakować. Znowu zablokuj ich. Zniszcz szybko pułapki w podłodze - mogą namierzyć Kerrigan, gdy jest ukryta. Kiedy widzisz już trupy wrogów, dotknij okręgu, który tam znajdziesz. Drzwi, które wcześniej mijałeś są już otwarte.

Przejdź, dalej na północ i dotknij okręgów. Jeden z nich przeniesie cię w nowe rejony. Musisz tam wejść w pełni sił i mocno zwarty - tylko wtedy będziesz w stanie wykończyć atakujących. Schodami w dół i skieruj się na południe.

Za pomocą Kerrigan zabij Marines stacjonujących na południowej odległej ścianie. Zbliż się do schodów, wielkimi siłami. Kerrigan ciągle ukryta. Zniszcz pułapki, które wylezą, następnie chwyć w pułapkę Marines. Wyczyść powietrze z pozostałości po wrogach i dalej do okręgu.

Teraz czeka cię najbardziej pasjonująca scenka filmowa w całej grze.

Misja 6: The Dark Templar

Zadania:
- Zlikwiduj intruzów-Protossów
- Kerrigan musi przeżyć
- Weź Kerrigan samą na spotkanie z Tassandarem

W misji tej powtarzasz znany ci już schemat: fortyfikacja, rozwój, wypuszczanie jednostek, zdobywanie więcej i więcej zasobów, wykańczanie wroga. Będziesz musiał też skorzystać z usług Guardian Mutalisków - jednostek latających, które mogą atakować tylko cele naziemne. Jednak atak przeprowadzony przy ich pomocy, ze wsparciem ze strony Mutlisków "regularnych" nie pozostawi nic żywego w zasięgu wzroku.

Niech podstawy będą wykonane. Pełno Drone'ów, niech Extractor pracuje. Zbuduj bazowe struktury, a następnie podstawowe siły obronne. Zmasuj je blisko ramp, abyś mógł roznieść siły naziemne, które nadejdą. Sunken Colonies oraz Spore Colonies także muszą być tu bardzo twardo umocnione.

Pracujesz, aby dorobić się Greater Spire. W tym celu najpierw zbuduj Spire (rozwinięcie wylęgarni w Lair), teraz postaw Queen's Nest. Ewoluuj Lair do Hive. A teraz możesz podrasować Spire do Greater Spire. Radzę, abyś najpierw skonstruował Mutaliski.

Kiedy już masz Greater Spire, możesz zmutować Mutaliski w stworzenia przypominające latające kraby (Guardiany). Mogą one atakować jedynie cele naziemne, ale banda sześciu Mutalisków z sześcioma Guardianami staje się naprawdę morderczą kompanią, której niełatwo stawić czoła. Musisz przejąć jedną z dwóch na tej mapie lokacji minerałów (jedna na wschodzie, jedna na południu), zabezpieczając je za pomocą nowych kolonii. Zauważ, że Mutaliski poruszają się szybciej, zatem maszeruj małymi krokami. Teraz musisz rozwinąć Overlordów, aby były w stanie przenosić jednostki. Miejsca, o których mówiłem możesz osiągnąć tylko z powietrza.



Radzę ci przejąć zasoby na południu, jeśli jest na to szansa. Bowiem później większość ataków Protossów nadejdzie właśnie z tego kierunku. Twoi chłopcy zatroszczą się o wszystko. Twoje nowe miejsce nie posiada również ramp, zatem trudno będzie siłom naziemnym się do ciebie dobrać. Ciągle buduj Spore Colonies i Creep Colonies wokół baz, aby miały one osłony.

Dzięki trzem bazom masz mnóstwo zasobów. Teraz wybuduj potężne siły lotnicze. Powiedziałbym, że przydałyby się trzy oddziały po dwunastu członków - sześć Mutalisków i sześć Guardianów. Znowu - baza musi być ciągle chroniona. Przenieś zaawansowane siły na zachód głównego obozu Protossów (a może użyć taktyki Passive Lure z Zerlingami, aby wziąć Dragoonów Protossów w zasięg twoich lotników). Teraz zacznij trójstopniowy atak z siłami lotniczymi z każdej bazy. Gdy się teraz opóźnisz z którymś z nich, dwa z nich spotkają się z minimalnym oporem po zniszczeniu obozu. Ciągle buduj jednostki, aby zastępować te utracone - wysyłaj je nie oglądając się na nic.

Kiedy większość sił Protossów jest zniszczona, Kerrigan otrzyma zadanie spotkania Tassandara na wyspie w środku mapy. Zabij Protossów, którzy pozostali, a następnie niech Overlord zrzuci ją na wyspę. Bez komentarza... Następna misja...

Misja 7: The Culling

Zadanie:
- Wykończ resztę z trzódki Garma

Czeka cię walka Zergów z Zergami. Komputer będzie agresywny i dość wcześnie zaatakuje twoją bazę. Ale jeśli się postarasz, nie napadnie na ciebie z wykorzystaniem swoich najlepszych jednostek.

Wybierz dwanaście swoich latających jednostek. Utwórz z nich oddział. Wybierz się na północ do kolonii Zergów. Zniszcz najpierw wszystkie ich jednostki i przejmij wylęgarnię.

Nie czekaj, aż wszystkie budowle Zergów zostaną zdewastowane. Przynieś tu swoje Drony i zacznij budowanie.

Niech Spawning Pool pracuje. Extractor i Hydralisk Den - też do roboty. Zatroszcz się o jakąś ochronę. Zbuduj Creep Colonies i zmień je w Sunken Colonies. Twoja troska teraz to Zergowie na zachodzie.

Postaw siły obronne. Rozwiń wylęgarnię w Lair. W końcu skonstruuj Spire.



Słowo o położeniu bazy. Ataki powietrzne nadejdą z północy. Ataki naziemne muszą być przeprowadzone z rampy na zachodzie (prowadzącej do kolonii wrogich Zergów). Ustaw mnóstwo odpowiednich Spore'ów i Sunken Colonies, aby się broniły. Następny atak z ziemi runie na ciebie ze wschodu.

Co tam? Bóle głowy? Koszmary? Pozbądź się tego, rozbudowując swoją bazę na południe, a także (zwłaszcza) na wschód. Komputer spróbuje stopniowo okopać jednostki za tobą (tam, gdzie zacząłeś misję), aż będzie miał oddział wystarczający do zadania ci prawdziwego ciosu. Możesz go uniknąć, zapychając wschodni korytarz swoimi Coloniami oraz ustawiając tam kilka Mutalisków. Jednak postaw też jakieś struktury obronne na południu. Na wypadek, gdyby żołnierze Overlorda chcieli się przecisnąć za ciebie.

Gdy postarałeś się już o systemy obronne, możesz zacząć myśleć ofensywnie.

Kolonia na zachodzie jest mała, ale wredzy Zergowie będą jej bronili jak diabli. Zmasowana napaść przyniesie ze sobą wsparcie z północy.

Jeśli jesteś naprawdę sprytny, możesz sparaliżować atak komputera z zachodu za pomocą pięciu czy sześciu Mutalisków. Niech unikają południa od wrogich Zergów Creep Carpet. Możesz przygwoździć broniące się Hydraliski i Sunken Colonies, ale wycofaj się, kiedy tylko uderzą w ciebie Spore Colonies. Jeśli nie poszukasz wylęgarni, poważniejszy odwet jeszcze nie powinien mieć miejsca. Przedrzyj się do południowego narożnika wrogiej Creep Carpet, zmierzając dokładnie na zachodnie regiony mapy. Zobaczysz wrogi Spawning Pool. Zniszcz! A następnie się wycofaj... Spawning Pool to podstawowa jednostka, która uzdalnia Zergów do produkowania ofensywnych jednostek. Jej utrata pomiesza trochę w szeregach obronnych tej kolonii.

Dobra, wybuduj jeszcze coś. Kiedy masz całe mrowie Mutalisków (około dwóch tuzinów), przejmij kolonię na zachodzie. Oczekuj pełno Hydralisków, którzy się wtoczą z północy, aby się bronić. Jeśli jesteś dobry, poczekaj aż zdobędziesz kilka Guardian Forms, które ci pomogą (skonstruuj Queen's Nest, podrasuj Lair do Hive, rozwiń Spire do Greater Spire). Jednak gaz Vespense jest dość rzadki na tej mapie, zatem sugeruję, abyś jak najszybciej wziął bazę na zachodzie.

Ustaw tu nową wylęgarnię. Przenieś kilka Spore Colonies i Creep Colonies w pobliże składowiska gem, skąd nadejdzie większość ataków. Zbuduj większą armię, z mnóstwem Mutalisków i Guardian Forms. Do tego czasu twardsze jednostki, takie jak Ultaliski, mogą się zacząć zbliżać do ciebie ze wschodu. Postaraj się, aby wysłać im na spotkanie jakieś swoje dodatkowe siły.

Teraz musisz dostać kolejne dwie kolonie, zrobić dwa zastępy Mutalisków i Guardianów. Zamierzamy iść tą doliną na wschodzie, aż do ich bazy. Ponieważ twoje zadania polegają jedynie na odpowiednio szybkim odpyskowaniu, dwadzieścia cztery jednostki, częściowo z Guardianów i Mutalisków, powinny tę kolonię zdruzgotać. Po jej przejęciu ustaw obronę. Gejzer Vespensu prawdopodobnie do tego czasu zostanie prawie wyczerpany, ale i tak postaw tu Extractora. Lepsze to niż nic.



W około połowie drogi przez mapę, dokładnie w zachodnim krańcu znajdziesz gejzer Vespensu, który znajduje się na wyżynie. Możesz się do niego dostać jedynie z powietrza. Małe siły powietrzne mogą się o niego zatroszczyć. Teraz rozwiń Overlordów, żebyś mógł transportować jednostki. Zrzuć na wyżynę Drone'a i zbuduj nową wylęgarnię oraz Extractor. Postaw kilka Spore'ów i Sunken Colonies, wtedy będziesz całkowicie bezpieczny.

Dobra, masz wreszcie całe mnóstwo zasobów! Zgrupuj jednostki powietrzne, a następnie wyślij je do głównej bazy. Z miksturą dwudziestu czterech Guardianów i Mutalisków zmierzaj do północno-wschodniego narożnika mapy; zniszcz gdy tylko przybędziesz. Ruszaj na zachód, zdecydowanie nie zaprzestając wypuszczania kolejnych jednostek lotniczych i wysyłania ich, aby dołączyły do ich towarzyszy broni. Niech przemkną na zachód. Powinny tam dotrzeć. Musisz jednak uważać - kiedy wyczyścisz wyspę na górze mapy, Overlordowie mogą spróbować zrzucić tam Drony w celu zbudowania nowej wylęgarni i rozpoczęcia wszystkiego na nowo.

Kiedy zacisnąłeś już pętlę wokół wrogich Zergów, poświęć trochę czasu na eksperyment z Defilerami. Ich zdolności (Plague i Dark Swarm) mogą okazać się bardzo pożyteczne. Jednak zauważ, że niektóre wrogie struktury mogą być odporne na zarazki.

Misja 8: An Eye for An Eye

Zadania:
- Zniszcz bazy Protossów
- Nie pozwól zwiać Dark Templarowi
- Kerrigan musi przeżyć

Aby ukończyć tę misję, musiałem zdrowo sobie pokląć.

Bardzo szybko postaw Spawnin Pool i Hydralisk Den. Musisz przyporządkować kilku żołnierzy do ochrony Beacon, zwłaszcza tej w dolnym, południowo-wschodnim narożniku. Na początek używaj przeważnie Hydralisków, które zbieraj wokół swoich Beacon. Jednocześnie cały czas miej oko na bezpieczeństwo twoich baz.

Protossi wypatrzą każdą słabość twoich bazach, ale posiadają listę priorytetów. Generalnie chcą: po pierwsze Beacon w południowo-wschodnim narożniku; po drugie: Beacon w północno-zachodnim narożniku; po trzecie: Beacon w północno-wschodnim narożniku; mogą też pragnąć rozwalić twoją główną bazę.

W takiej właśnie kolejności. Ale nie dręcz swoich jednostek ciągłymi przenosinami z jednej pozycji obronnej w inną. Uwierz mi, w momencie, kiedy zauważą jakiekolwiek nie obsadzone drzwiczki do twoich dóbr, pójdą i sobie je wezmą.

Buduj zatem jednostki i używaj systemu Nydus Canal do ich rozmieszczania. Większość sił zbierz przy Beacon na południowym wschodzie. Ale znowu - nie broń jej kosztem innych ważnych miejsc.

Stopniowo rozwijaj swoją kolonię. Niech Lair pracuje. A następnie zajmij też Hydralisk Den.

Na północ i w środku tej mapy widzisz mały oddział żołnierzy Protossów strzegących zasobów. Musisz ich wyeliminować, a teren ten zabezpieczyć za pomocą wylęgarni i kolonii, które będą jej strzegły. Niech mnóstwo Drone'ów zbiera zasoby. Przygotuj swoje klasyczne siły lotnicze złożone z Mutalisków i Guardianów (jeśli jesteś w stanie sprostać wymogom odpowiedniego upgrade'u). Beacon na południowym wschodzie będzie ciągle atakowany z południa i północy (uważaj na dywersantów!), zatem gdy masz wystarczające siły powietrzne (dwa tuziny, z potężnym wsparciem, które ma być nieustannie reprodukowane), roznieś na strzępy tych drani i ich bazę na północ od południowo-wschodniego Beacon. To da ci dostęp do dużej ilości nowych minerałów. Zauważ też, że powyżej tej bazy Protossów masz kolejne pokłady zasobów. Możesz spróbować dość wcześnie zniszczyć siły je strzegące, ale to może być bardzo ryzykowne, ponieważ baza na dole nie wytrzyma tego.

Kiedy idziesz dopaść jakąkolwiek dużą bazę Protossów, uważaj na nagłe ataki przez mapę. Nigdy nie zostawiaj czegoś bez obrony.

Teraz spostrzeżesz zapewne, że ataki na twoją główną bazę są coraz bardziej zaciekłe. Zbuduj kilka kolonii, aby jej strzegły - zwiadowcy Zergów jakoś znajdą do niej drogę. Również, i to wywołuje prawdziwy potok siarczystych przekleństw, High Tempary ruszą się w stronę południowo-wschodniego Beacon: oczywiście wywołają Psionic Storm na twoje jednostki. Ta "burza" jest BARDZO skuteczna przeciwko Zergom, jak wnet się przekonasz.

Co robić? Dobre pytanie... Na przykład możesz umiejscowić dodatkowych Overlordów powyżej klifów, aby skanowały to, co się dzieje na drodze do głównej bazy Protossów na południowy zachód. To będzie dla nich zabójcze, ale ten system wczesnego ostrzegania sprawdza się. Poza tym możesz szybko wycofać ich stamtąd, jeśli zostaną zaatakowane. Dodatkowo nie grupuj swoich jednostek zbyt mocno obok siebie. Może pomoże posiadanie patrolu złożonego z jednego lub dwóch Hydralisków. W każdym razie musisz namierzać zbliżających się "Templariuszy", i zaatakować jako pierwszy. Jednak wciąż będziesz nękany Psionic Stormami, jednak twoje jednostki mogą go uniknąć uciekając (nie odbiegaj zbyt daleko).

Przytrzymaj High Tempalarów jak tylko możesz długo (może spróbuj do pomocy ewoluować Carapaces i tarcze lotnicze). Dalej, musisz przejąć obozowisko Protossów w połowie drogi na zachodnią część mapy. Nie jest ona zbyt mocno strzeżona; dwudziestu czterech twoich "lotników" powinno się uporać z zadaniem. Teraz zbuduj blisko wylęgarnię w pobliżu nowych zasobów. Zacznij zbiórkę. Przygotuj się na ostateczny atak.

Atak musi być dwu-falowy: ze wschodu i z zachodu roznieś szybko pozostałych przy życiu Protossów. Powiedziałbym, że około trzydziestu czterech jednostek wystarczy. Znowu musi to być mieszanka wybuchowa Hydralisków i Guardianów - na atak z każdego z krańców. I dobranoc, Protossowie!

Nieźle było i czasami mieliśmy już dość tej wojny, ale gdy już się uporaliśmy z zadaniem.... Dawno bardziej się z czegoś takiego nie cieszyłem!

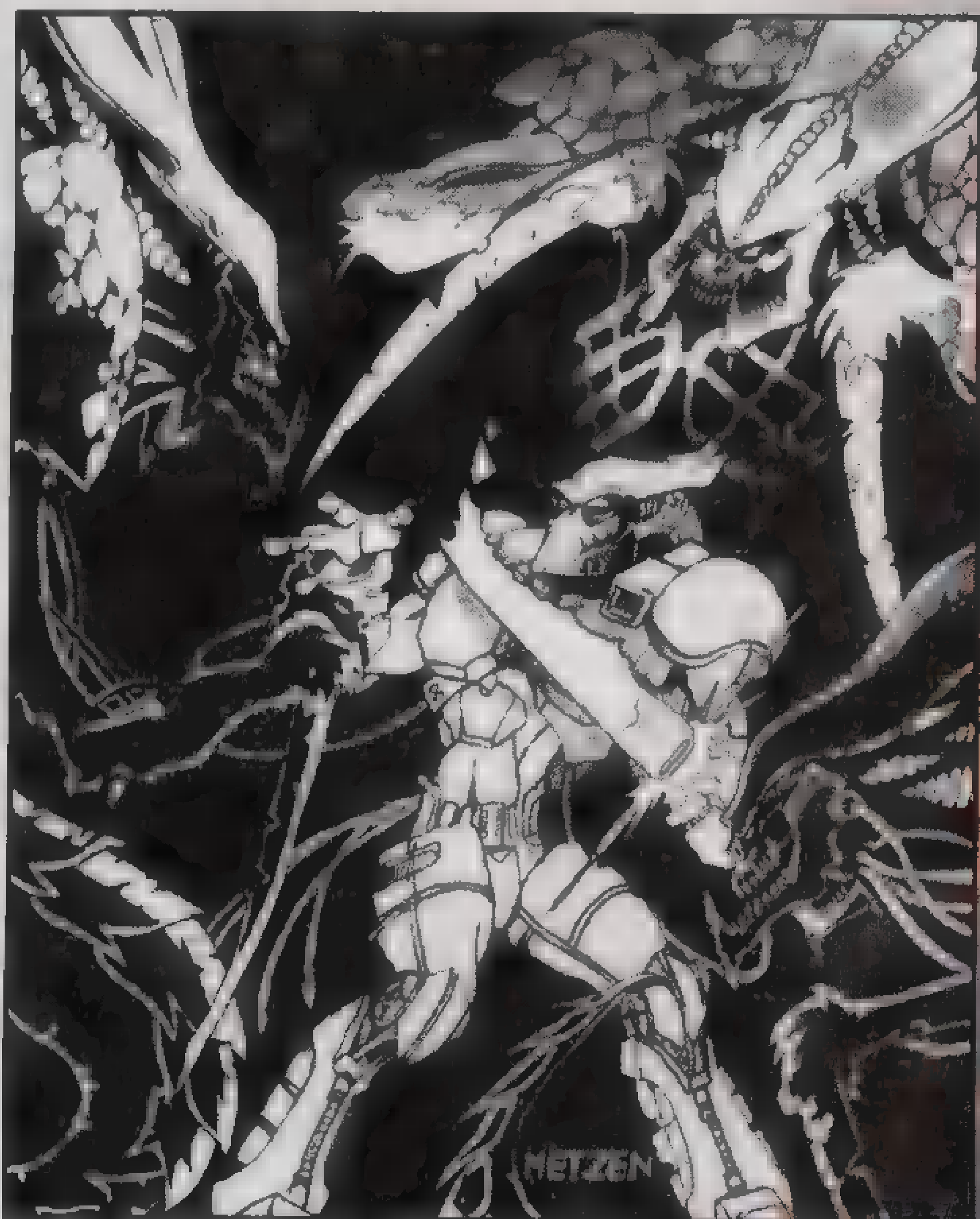
Misja 9: The Invasion of Aiur

Zadania:
- Przynieś Drona do grupy Khaydarin Crystal
- Utrzymaj siły Protossów z dala, podczas gdy drone zbiera Khaydarin Crystal
- Weź Khaydarin Crystal z powrotem do Beacon

Kiedy już zrozumiesz, jak dane siły się tu zachowują, mapa ta przestanie być trudna. Mamy tu trzy grupy. Oto, w jaki sposób można je opisać:

Zieloni Protossi są mniejsi i niezbyt dobrze uzbrojeni, ale są ruchliwi. Zbierają minerały i budują jednostki do napaści. Zajmują górne rejony mapy.





Żółci Protossi nie są zbyt aktywni, do czasu gdy ich zaatakujesz, lub przekroczysz ich granice. Usadowili się na prawo od środka mapy. Mają pełno zasobów, mnóstwo jednostek i cały arsenał technologii. Mogą dość długo cię nękać. Ale są spokojni do czasu gdy zaatakujesz choć jedną z ich jednostek lub wedrzesz się na ich terytorium. Zapamiętaj to.

Protossi pomarańczowi również nie są zbyt aktywni do czasu ataku lub naruszenia granic. Strzegą kryształów, których potrzebujesz do rafinacji. Jak ci żółci, posiadają potężne zaplecze technologiczne i wolne zasoby. Ich terytorium to ta struktura, która strzeże Khaydarin Crystal. Kiedy przejdziesz przez dwa północne wejścia, lub obok nich, "uruchomisz" pomarańczowych kolesi.

Dowcip, jak się zapewne domyślasz, polega zatem na równoczesnym zmaganiu się z różnymi grupami. Nie budząc ich aż do czasu, kiedy nie nadejdzie pora, gdy muszą umierać.

Najłatwiej pójdzie w zielonymi. Zostań w swoim narożniku, zbuduj Hydralisk Den, rozwiń Wylęgarnię do Lair i zbuduj Spire. Spoko. Zalecałbym wzięcie na wschód twoich sił powietrznych w celu zabezpieczenia zasobów dokładnie na północ od obozu Protossów zielonych. Ustaw tu drugą bazę. I ciągle buduj swoje siły powietrzne, tak jak zwykle. Kiedy myślisz, że już są wystarczająco silne, wyślij je na południe, aby roznieść wszystkie zielone rzeczy, które spotkasz po drodze.

Teraz po prostu zniszcz jednostki i struktury. Nie martw się o zabicie ostatniego Pylona. Jedynie zabezpiecz terytorium. Cokolwiek zrobisz, nie przechodź koło tego pasa klifów na południu!

Kiedy wymiotłeś już zielonych, znajdziesz kolejną grupę zasobów na wschodzie. Postaw tam wylęgarnię. Uważaj - Extractor może zostać zaatakowany z działa plazmowego. Wyślij kilka Mutalisków, aby je przejęły. Następnie wycofaj się.

Dobra, teraz powinieneś mieć cztery regiony, z których czerpiesz zasoby. Wybuduj masywne siły Mutalisków i Guardianów. Co najmniej po dwa tuziny w każdym obozie. Zamierzasz zaatakować żółtka, który nie nadejdzie bez odpowiedniego rozgłosu. Musisz w niego uderzyć i to uderzyć odpowiednio. Są dwie grupy: jedna na wschodzie, druga - na zachodzie. Musisz rozprawić się z każdą z nich. Z obydwu kierunków. Może warto byłoby zasejfować grę zanim spróbujesz tego dokonać.

Niech jedna grupa zajmie pozycję troszcząc się o zasoby, aby zbieracze Protossów, którzy nadejdą, by wziąć trochę rzeczy, zostali szybko i cicho rozwaleni. Tak jak poprzednio: ciągle produkuj jednostki i wysyłaj je do walki (ustaw punkt docelowy na terytorium wroga). Zdeterminowany, przeprowadzony za pomocą licznych sił atak przyniesie ci zwycięstwo.

Jednym z narzędzi terroru w rękach Protossów są ich "kariery". Wyrzucają mniejsze myśliwce i robią masę zamieszania. Ale nie wpadaj w panikę i wyślij po prostu dostateczną chmarę swoich jednostek przeciwko nosicielom. Niech mnóstwo Scourge'ów będzie przygotowanych na swoje samobójcze wypady - dzięki temu mocno uszkodzisz wroga. Nie przejmuj się myśliwcami, najpierw wykończ "kariera" - jego śmierć prawie automatycznie oznacza zgon tych małych drani. Możesz skierować atak na swoje Spore Colonies. Muszą one tylko ostrzeliwać "kariera", a nie coś, co sobie same nagle upatrzą.

Możliwe również, że jakieś zabłąkane jednostki Protossów, na przykład High Templary, rzucą się na ciebie z innych terenów, podczas gdy ty zajęty jesteś jedną grupą wroga. Na przykład walcząc z "facetami w żółci", może się okazać, że pomarańczowy High Tempar wchodzi na arenę ze swoim Psionic Storm. Domyślasz się, co się stanie? Nie możesz bić się z tamtymi - zostaw ich w spokoju. Przede wszystkim staraj się uniknąć burzy. Natręci sami sobie pójdą.

Kiedy nie ma już żółtków, pora pomyśleć o pomarańczach (na całe szczęście ty jesteś "różą"). Wyeliminowanie pomarańczowych Protossów nie jest kluczowe. Właściwie nie jest to w ogóle ci do niczego potrzebne. Musisz po prostu kopać ten Khaydarin Crystal. Za pierwszym razem, gdy ukończyłem tę misje "udało mi się" mieć przeciwko sobie obydwu naraz - pomarańczowych i żółtych. Ale zbudowałem bazę wokół kryształu i produkowałem jednostki jak szaleniec. Niepotrzebnie się obnażyłem. W ten sposób cały czas się trząsłem. I nie przyniosło to takich efektów, jaki powinno przynieść.

Kiedy zaatakujesz pomarańczowych Protossów, sprawa ma się podobnie jak wyżej. Pełno Mutalisków i Guardianów. Więcej niż kiedykolwiek przedtem. Wielo-skrzydłowy atak cały czas. Zabierze ci to trochę czasu, ale jest szansa, że się uda. Jednak zanim to zrobisz, może zużyjesz wszystkie zasoby na mapie...

Najpierw jednak przejmij stare zasoby żółtych. Następnie ustaw bazę dokładnie przed skupiskiem Khaydarin Crystal. Możesz ją rozszerzyć lub przeskoczyć. Ale istnieje tu szansa na zrobienie tu wylęgarni. Posadź też kilka Sunken Colonies wokół, nie wywołując alarmu wśród pomarańczowych (spróbuj tego pola na północnym zachodzie). Sugeruję, że jakąkolwiek drogę wybierzesz, najpierw postaw tam bazę.

Kiedy Dron wejdzie do okręgu, aby zebrać kryształy, zostanie ci dziesięć minut do końca. Podczas kopania jest bezpiecznie, ale komputer będzie próbował zabezpieczyć budowle, więc może chcieć zabić Drona, kiedy ten pojawi się z kryształami.

Zbierz swoje siły wokół budowli i poczekaj. Jeśli już zaszedłeś tak daleko, powinieneś mieć wystarczająco zasobów, aby odtrącić atak. Ciągle buduj obydwa typy kolonii przez i wokół budowli, aby była szansa na utrzymywanie ich w bezpieczeństwie.

Kiedy kryształy są już gotowe, przygotuj paru facetów, aby powalczyli i odsunęli na odpowiednią odległość pomarańczowych Protossów. Kilku innych powinno zająć się eskortą w twojej drodze do domu.

Misja 10: Full Circle

Zadania:
- Zniszcz Protoss Temple
- Weź Khaydarin Crystal do ruin Protoss Temple

Po tych zamieszkach, w których brałeś właśnie udział, ta misja może się wydawać dość łatwa. Zaczynasz, mając na stanie parę jednostek, wylęgarnię i nic więcej. Klucz do zwycięstwa, jak zwykle, to ufortyfikowanie się, a następnie zajęcie wszystkich ośrodków, w których znajdują się zasoby.

W tym przypadku jesteś postawiony na talerzu przed dwoma głodnymi siłami Protossów. Upewnij się, że nie będą w stanie przerąbać się przez twoją siatkę obronną. Zbuduj Spawning Pool, Extractora, Hydralisk Den, i postaraj się o struktury podstawowe. Stwórz Evolution Chamber. Pełno Spore Colonies i Sunken Colonies wokół bazy! Trzymaj ich blisko, w sensownej odległości, aby przygotować się na jakikolwiek najazd - niech spotka dwie kolonie naraz. W dodatku będzie się musiał zmierzyć w jednostkami obronnymi.

Teraz to, co już dobrze znasz. Rozwój do Laira, budowa Spire. Postaraj się o całe mnóstwo jednostek. Atakuj kolonię na zachodzie. Z innych stron spodziewaj się poważnych napaści. Za pomocą chmary Mutaliksów pozbądź się obozu na zachodzie.

Czy zaangażowałeś tu również Guardiany? Oczywiście! One sprawiają, że wszystko staje się prostsze. Ale przez nie przedarcie się do zwycięstwa może zabrać ci więcej czasu. Dodatkowo, gdy budujesz siły powietrzne, zużywają cenne zasoby. A zatem? Chyba zrezygnuj z nich... Wystarczy, że jesteś dobry w atakowaniu wystarczającą ilością Mutalisków. Ale do przejęcia bazy na wschodzie postaraj się o pełno Guardianów. Znajdziesz tam więcej sił obronnych.

Dobra, a zatem umocnij swoje terytorium, zdobądź wylęgarnię, zbierz zasoby, stwórz kolonie. Przejmij teraz bazę Protossów na wschód od ciebie.

W północnej części tego obszaru, z którego wykopałeś właśnie Protossów, znajdziesz kolejne złoża zasobów. Postaw wylęgarnię (i tak dalej) po zachodniej części mapy. Tutaj zasoby są ulokowane poniżej, na południe od klanu żółtych Protossów, którzy są dość aktywni. Uśmiechnąłbym się do możliwości zainstalowania się tutaj. Może postanowisz strzec tego terenu, aby się upewnić, że oni się nie mogą tu wprosić, ale ostrożnie.

Ze wszystkich swoich baz wypuść razem potężny oddział tak wielu Mutalisków i Guardianów, ilu tylko będziesz w stanie utrzymać. Teraz idź, aby przejąć świątynię. Jak zwykle ciągle staraj się o wsparcie sił, które walczą. Jakakolwiek specyficzna jednostka ze specjalnymi zdolnościami, taka jak Defilery rozrzucające zarazki, bardzo się tu przyda. Naślij ją. Nie prowadź wojny wykańczającej. Nie buduj swoich sił w takiej liczbie, aby były one



w stanie zniszczyć świątynię. Musisz jeszcze utrzymać tę pozycję, gdy już tego dokonasz.

Będziesz musiał wyczyścić struktury i zwłaszcza jednostki wokół świątyni. Kiedy sama świątynia legnie w gruzach, zobaczysz nowy cel misji. Polega on na przeniesieniu Drone'a z Khaydarin Crustal do Beacon, który się ukaże, gdy świątynia padnie. Aktywny stał się właśnie klan czerwonych Protossów za świątynią - nawet nie myśl o tym, żeby z nimi powalczyć. Po prostu władaj dalej tym terytorium i przyprowadź tu Drone'a. Kiedy to się stanie, usiądź i popatrz sobie na kolejną uroczą cut-scene.

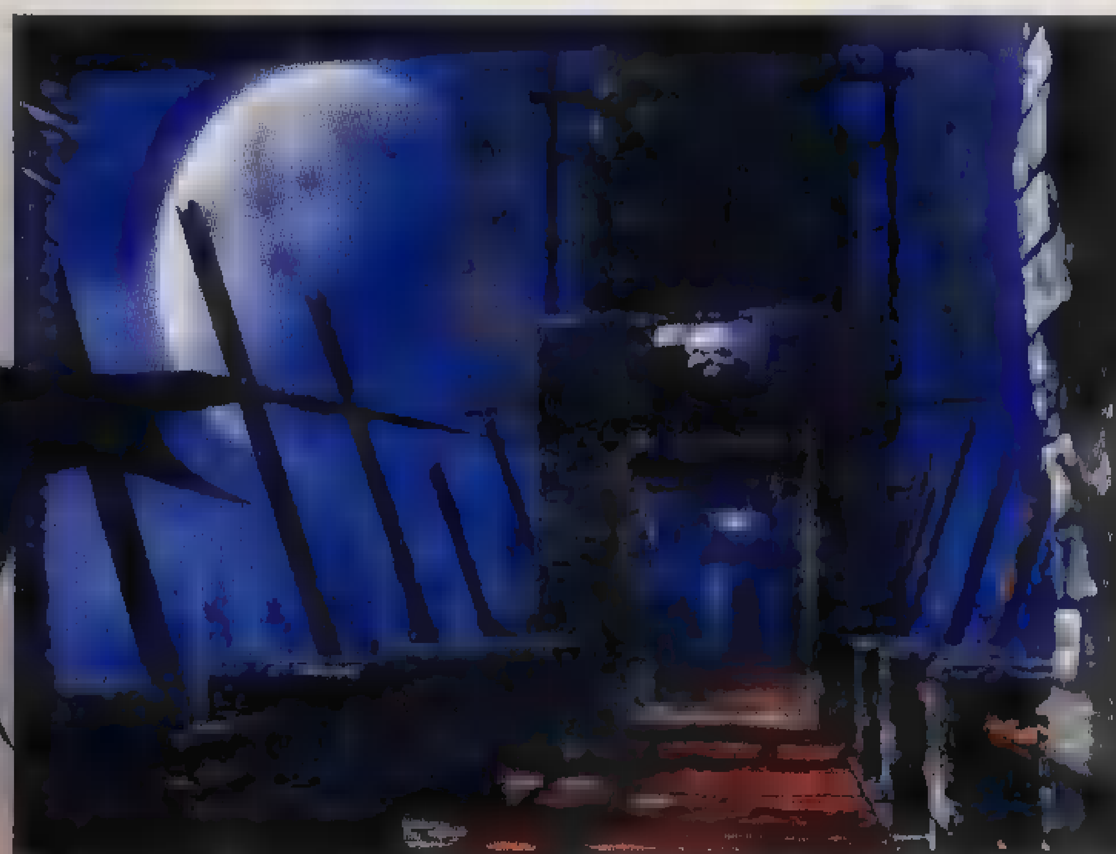
Kiedy stracisz Drone'a, szybko postaraj się o nowego, który pójdzie po kryształ i przyniesie go do Beacon. To samo, tak naprawdę, odnosi się i do misji dziewiątej.

Specter, Ltd.



Might & Magic 6 cz. 1

PC **New World Computing**



W tym miesiącu zaczynamy „support" dla nowej części kultowej gry, czyli „Might & Magic 6". Znajdziecie tu kompilację różnego rodzaju porad, a także rozwiązania niektórych poważniejszych problemów podczas zabawy. Nie zdziwcie się, gdy zobaczycie sprzeczne ze sobą sugestie (jak np. w kwestii wyboru paladyn/rycerz) - po prostu każdy gracz ma inne zdanie o danej kwestii. Jeśli macie jakieś własne zdanie lub uwagi do tego, co będzie tu napisane - piszcie na adres redakcji.

Rozbudowywanie drużyny...

Czarodziej powinien się skoncentrować na dojściu do ósmego poziomu w czarach ognia i zdobyciu czarów fireball, fire blast i meteor shower (wszystkie są czarami obszarowymi). Następnie powinien zwrócić uwagę na czary wody i zdobyć w nich mistrzostwo. Dobrze jest być mistrzem w tej kategorii czarów, bo daje to największe korzyści (czary podróży, a także możliwość zaczarowania całego uzbrojenia, jakie posiadasz). Wojownik powinien jak najszybciej zostać Cavalierem zdobywając rekomendację na obrzeżach FreeHaven - dzięki temu staje się mistrzem miecza bez straty czasu i pieniędzy. Na koniec - dobrze jest nauczyć czarodzieja czaru latania (magia powietrza - air magic), bo najlepszy sposób na większość potworów to latanie nad ich głowami i obrzucanie ich czarami i strzałami. Trzeba tylko zwrócić uwagę na czas działania czaru.



Dobra zbroja...

W jaskini krasnoludów w zamku Ironfist możesz znaleźć pełną płytówkę (jest ukryta w wodospadzie). Ma ona AC 54 i jest jedną z najlepszych zbroi w grze (aż do czasu kiedy ktoś znajdzie lepszą).

Dobrze jest powracać...

Miasta i skrzynki odnawiają się po pewnym czasie. Powróciłem do New Sorpigal w listopadzie pierwszego roku, i wszystkie gobliny i magowie byli tam z powrotem. Na powrót wypełniły się też skrzynki ze skarbami i beczki w dokach, które podnoszą na zawsze statystyki.

Woda jest najlepsza...

Doprowadź swojego czarodzieja do mistrzostwa w czarach wody. To po prostu najpotężniejsza szkoła magii. Są w niej takie czary jak enchant, ice bolt, water walk i dwa czary transportujące. Jak już do nich dojdziesz, twoja drużyna może skakać (jak w poprzednich częściach gry) pomiędzy fontannami i podnosić swoje poziomy i statystyki przed wejściem do kolejnego okropnego podziemia.

Enchant...

Koniecznie znajdź czar enchant item. Podobno sprzedają je w Mist i Free Haven. Do Mist możesz się dostać łodzią z New Sorpigal (nieco łatwiej z Castle Ironfist). Po zostaniu ekspertem w czarach wody (z co najmniej 6 punktami w tej umiejętności) zacznij czarować tym czarem wszystkie bezużyteczne pierścienie, jakie znajdziesz. Następnie postaci z najwyższą umiejętnością merchant powinny zacząć je sprzedawać. Można się dorobić naprawdę dużych pieniędzy, które na pewno będzie na co wydać, ot chociażby na czary i na treningi, które przecież swoje kosztują. To naprawdę dobra metoda zamieniania bezużytecznych lub tanich przedmiotów w pieniądze. Oczywiście dotyczy to nie tylko pierścieni - można również czarować inne przedmioty. Aby uzyskać lepsze rezultaty, można dołączyć do drużyny dwóch NPC, którzy podniosą umiejętność merchant. W Ironfist znalazłem dwóch, którzy dodali mi łącznie 8 punktów do tej umiejętności, dzięki czemu miałem 16 punktów przy poziomie ekspert.

Gdzie szukać?

Nie zawsze postaci przebywające na jakimś obszarze muszą znajdować się w mieście. Przykładem może być urzędnik z Free Haven, który miał nominować moją drużynę - mieszka on w małym miasteczku na zachód od FreeHaven, ale pytając o niego, dowiemy się, że mieszka w FreeHaven - po prostu chodzi o obszar. Kolejnym przykładem może być Desmond Weller uczący mistrzów łuku, niby to mieszka w Kriegspire, ale tak naprawdę znaleźć go można w zamku Kriegspire leżącym zdecydowanie za miastem.

Śmierć z daleka...

Nie ma lepszego uczucia niż napunktowanie wrogów kupą strzał, zanim dojdą do ciebie. Metoda ta działa najlepiej w walce turowej. Sugeruję, żeby dwie lub trzy twoje postaci miały umiejętność bow, którą można kupić w zamku Ironfist (najlepiej nauczyć wszystkich). Nie dam rady przekazać wam, jak wielką miałem radochę stojąc sobie spokojnie z dala od goblinów, fanatyków Baa i innych takich i strzelając do nich do woli. Połowa z nich najczęściej umierała po dwóch trafieniach, a druga uciekała. Taktyka taka jest dobra, bo nie kosztuje nas ani pieniędzy, ani punktów czarów.

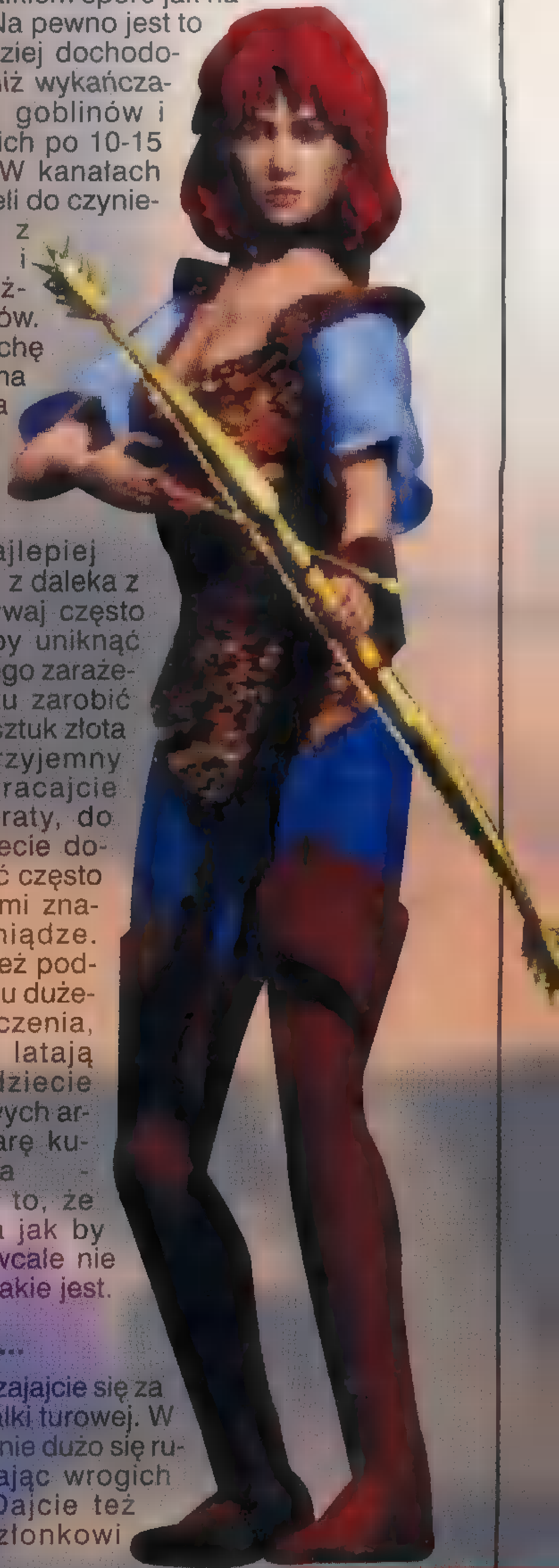


Łuki po raz kolejny...

Weź dla każdej postaci umiejętność bow. Następnie podciągnij ją do poziomu czwartego i wydaj trochę pieniędzy, aby twoje postaci stały się ekspertami - wszystkie. Wiele bitew można wygrać z żadnymi lub minimalnymi stratami własnymi używając taktyki strzału i odskoku (czar jump). Taktyka owa najlepiej działa w pomieszczeniach i jest bardzo efektywna przeciwko potworom, które zwykle rozbijają drużynę na atomy. Wprawdzie trzeba na to wydać sporo pieniędzy, ale opłaca się - zwrot pewny.

10-poziomowe skarby...

Będąc już na dziesiątym poziomie i znając czary bless i heroism, skieruj się do miasta Free Haven i udaj się do kanałów (jest tu sporo łuczników zwykłych i ognistych, ale można dać im radę - wierzcie mi). Kanały są stosunkowo proste, a dochody, jakie dają - całkiem spore jak na ten poziom. Na pewno jest to lepsza i bardziej dochodowa zabawa niż wykańczanie masowo goblinów i zbieranie z nich po 10-15 sztuk złota. W kanałach będziecie mieli do czynienia głównie z oprychami i magami różnych poziomów. Jest tu też trochę szczurów i to na nie trzeba zwracać dużą uwagę, żeby nie zostać zarażonym - najlepiej wykańczać je z daleka z łuków. Nagrywaj często stan gry, żeby uniknąć przypadkowego zarażenia. Można tu zarobić parę tysięcy sztuk złota w łatwy i przyjemny sposób. Zwracajcie uwagę na kraty, do których możecie dosięgnąć, dość często można za nimi znaleźć pieniądze. Sprawdźcie też podłogę na środku dużego pomieszczenia, po którym latają iskry. Znajdziecie tam kilka nowych artefaktów i parę kupek złota - pamiętajcie: to, że coś wygląda jak by było puste, wcale nie oznacza, że takie jest.



Tryby walki...

Nie przyzwyczajajcie się za bardzo do walki turowej. W otwartym terenie dużo się ruszajcie unikając wrogich pocisków. Dajcie też każdemu członkowi



drużyny broń zasięgową lub szybki czar np. harm czy fire arrow. Teraz możecie wykańczać całe hordy wyznawców Baa, lizard menów czy orków - po prostu biegając wkoło nich, trzymając ciągle wciśnięty klawisz A. Nie zapomnijcie po masakrze przeszukać ciał.

Natomiast walka w pomieszczeniach to już całkiem inna sprawa. Tutaj tryb turowy jest bardziej przydatny - po otworzeniu drzwi wycofujemy się kawałek i czekamy aż potwory same będą do nas przychodzić - po jednym. Jest to dużo zdrowsza *metoda niż szarżowanie na kupę wrogów*, która może nie da nam w sumie rady, ale nieźle poharata.

Nie zabijaj tubylców...

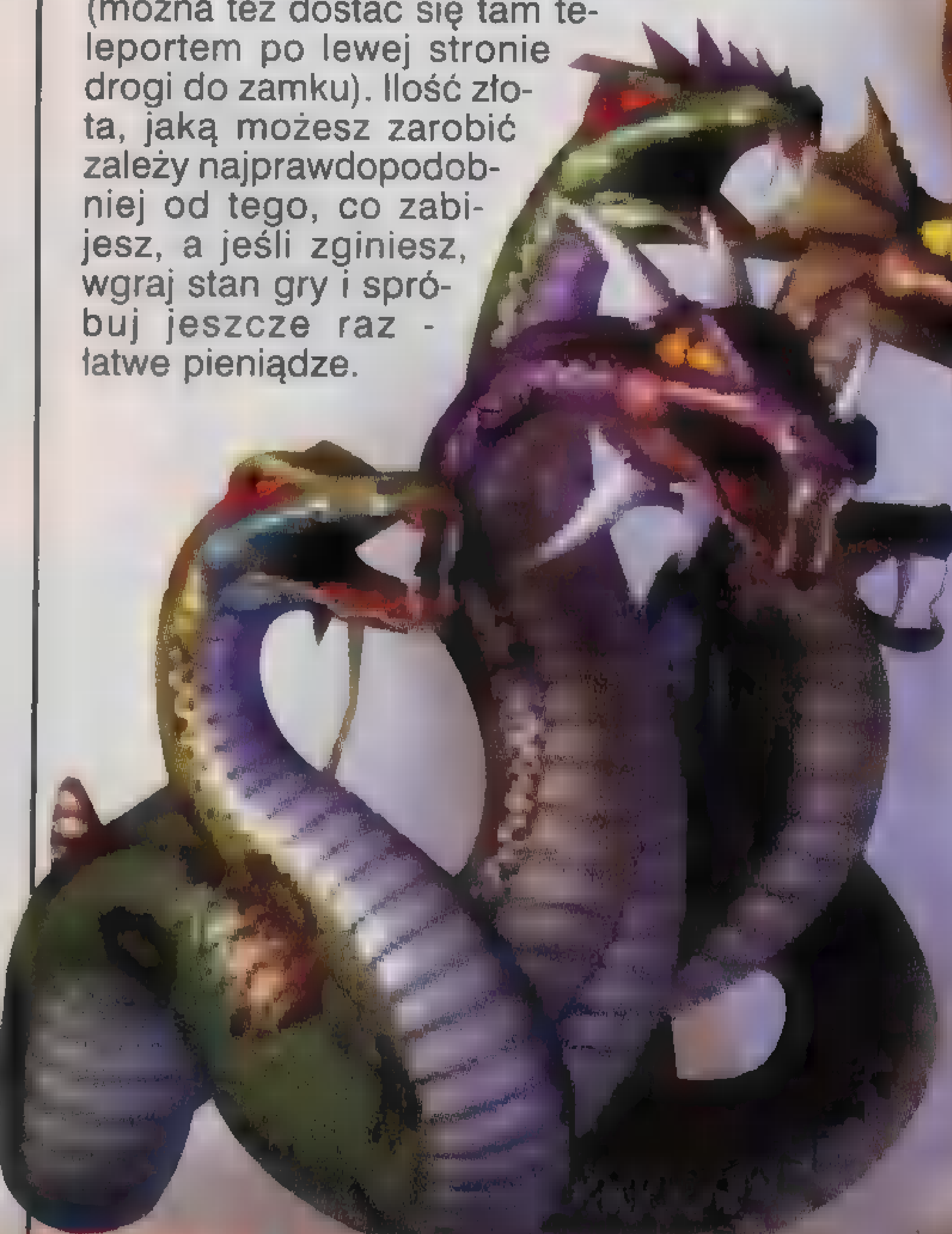
To generalna zasada: nie zabijaj tubylców! Jeśli niechcący (lub z jakiegoś powodu) zabijesz mieszkańca miasta czy wsi, cała miejscowość powstanie przeciw tobie i będzie cię próbowała roznieść na nożach. Jeśli jakieś potwory zapędzą cię do miasta, przełącz się na tryb turowy i uważnie patrz w co celujesz. To bardzo denerwujące - walczyć z dwudziestoma kobietami próbującymi przerobić cię na salceson swoimi nożami.

Tryb snajperski...

Używaj trybu snajperskiego zawsze kiedy możesz. Jeśli masz przewagę wysokości nad przeciwnikiem, możesz go wykończyć odnosząc bardzo małe straty. Znajdź wzgórze niedaleko grupy orków lub naciśnij delete, żeby popatrzyć w dół z rampy, i strzelaj. Często możesz wykończyć ich wszystkich, nawet ich nie widząc.

Arena...

Do areny w Iron Fist można się dostać idąc do stajni I biorąc stamtąd konia na małą przejażdżkę - jednak wcześniej dobrze jest nagrać stan gry. Pamiętaj, że arena jest dostępna tylko w niedzielę (można też dostać się tam teleportem po lewej stronie drogi do zamku). Ilość złota, jaką możesz zarobić zależy najprawdopodobniej od tego, co zabijesz, a jeśli zginiesz, wgraj stan gry i spróbuj jeszcze raz - łatwe pieniądze.



Zróbmy interes....

Wybierz jedną postać i podciągnij jej umiejętność merchant na maksymalny poziom. Potem używaj jej podczas każdych zakupów, przy każdej okazji, w której jej zdolności targowania się pozwolą ci coś zaoszczędzić - przecież każdy grosz się liczy. Szczególnie przydaje się to przy kupowaniu i sprzedawaniu drogich rzeczy, jak książki magiczne czy artefakty. Postać z umiejętnością merchant na poziomie 7 z treningiem eksperta potrafi sprzedawać za dwa razy wyższą cenę niż normalna, a kupować za dwie trzecie oryginalnych kosztów. Jeszcze lepiej działa to w połączeniu z czarem Enchant Item - kupujemy zwykłą zbroję czy pierścień, a po zaczarowaniu sprzedajemy trzy - cztery razy drożej.

Wykorzystuj na maksa...

Próbuj co jakiś czas ponownie używać miejsc i przedmiotów podnoszących statystyki, czasami podbijają one cechy jeszcze raz. Może jest to błąd - ale póki nie zostanie zlikwidowany, trzeba go wykorzystać.

Pomagać wrogom?

Pomaganie złym facetom (jak np. członkom kultu Baa) pozwala szybko zarobić, ale prowadzi do znacznego spadku reputacji. Przykładowo moja reputacja spadła z respectable na average tylko dlatego, że oddałem im jakiś głupi kandelabr.

Pomagać wrogom po raz kolejny?

Wprawdzie wspomniałem, że pomaganie wrogom obniża reputację, ale jest na to rada. Przykładowo po zwrocie wspomnianego już kandelabru oddałem część zarobionego złota w świątyni i moja reputacja znowu wróciła do starego poziomu. Dzięki całej operacji zarobiłem osiemset sztuk złota i dwa tysiące punktów doświadczenia. Ofiary są dobrą metodą kontrolowania swojej reputacji: chcesz uzyskać pomoc od złej osoby - złóż ofiarę w świątyni Baa, chcesz pomocy od kogoś dobrego - daj pieniądze dobrej świątyni.

Prowadź własne notatki...

Autonotatnik nie prowadzi zapisów tego, co mówią ludzie, trzeba to notować samemu. Szczególnie przydatne informacje takie jak gdzie kogoś znaleźć (np. mistrza jakiejś umiejętności).

Wchodzenie do budynków...

Jeśli zobaczysz w budyku balkon czy drugie piętro, rozglądnij się za schodami. Bardzo często znajdują się one na tyłach budynków, ale nie wszystkie budowle mają schody, które możesz znaleźć.

Łatwe zabijanie...

Klawisz A powoduje zaatakowanie najbliższego celu, nawet jeśli atakująca postać go nie widzi, bo np. jest za ciemno. Używaj go, gdy tylko kawałek przeciwnika wystaje spoza ściany, często możesz go zabić nie będąc nawet w tym samym pomieszczeniu.

Rycerze czy Paladyni?

Na początku lepiej jest wziąć dla drużyny rycerza niż paladyna. Ten drugi jest zdecydowanie słabszy, a jego magia to żadna zaleta, bo kleryk też ją ma i to na wyższym poziomie. Więc zamiast inwestować w paladyna, lepiej jest dobrze szkolić umiejętności walki rycerza.

Paladyni czy rycerze?

Zdecydowanie paladyni. Dlaczego? 1) twój kleryk i tak będzie miał wystarczająco dużo roboty z rozdzielaniem punktów między trzy szkoły magii (mind, body i light albo dark) nawet bez uczenia się szkoły spirit. 2) dobrze jest mieć dwie postaci w drużynie, które dysponują czarami leczącymi tak na wszelki wypadek, gdyby jeden padł, a ty byś nie miał leczących papierków (skroli). 3) jeśli wszyscy czterej członkowie drużyny dysponują magią, masz cztery banki many, z których możesz ją pobierać. To daje dwa czary leczące w każdej rundzie walki albo cure insanity, gdy twój paladyn rzuci heroism - po prostu więcej opcji dotyczących magii w jednej turze.

Mędrzec...

W górach niedaleko Ironfist można znaleźć mędrca, który posiada dużo informacji na temat tego, co robić w grze. Jego porady są na tyle przydatne, że na pewno warto go odwiedzać.

Szczęśliwe podkowy...

W większości głównych miast możesz znaleźć stadniny lub firmy przewozowe. Udaj się do stajni, a znajdziesz tam dwie magiczne podkowy, które mogą być użyte przez twoje postaci, żeby dostać darmowe dwa punkty do umiejętności. Dwie takie podkowy znajdziesz też na wybrzeżu, na południowy zachód of Castle Ironfist, a cztery - w kraterze wulkanu w New Sorpigal (jest tam też obelisk).



Stan gry a oszczędzanie czasu...

Przegrywając bitwę, wgraj stan gry ZANIM twoja ostatnia postać wyzionie ducha. Na P200 wgranie się gry zajmuje dwie do trzech minut. Jeśli pozwolisz zginąć wszystkim swoim postaciom, gra automatycznie się zrestartuje i znajdziesz się znowu w New Sorpigal i będziesz musiał poświęcić jeszcze trochę czasu na wgranie ostatniego stanu gry. Ładując go zanim wszyscy umrą oszczędzasz czas.

Powietrzny ekspert...

Znajdziesz go na drugim piętrze w budynku banku w New Sorpigal. Przeszukaj południową ścianę banku (używając spacji), żeby znaleźć skrol z czarem „fly" i używając go dostań się na wyższy poziom. Będąc jeszcze pod działaniem czasu, możesz odwiedzić wulkan leżący na północ od New Sorpigal. W kraterze znajdziesz obelisk i cztery magiczne podkowy - a jedyny sposób żeby się tam dostać to latanie.

P.S. Latając w mieście uważaj na potężne fireballe rzucane z wieży - mają obronę przeciwlotniczą i nie lubią jak ktoś im lata nad głowami.

Ochrona przed czarami...

Pamiętaj, że czary ofensywne nie zawsze działają tak jak powinny. Niektóre potwory mają naturalną (minotaur kings i cuisinarts) lub magiczną (druidzi) ochronę, która potrafi rozproszyć twoje czary.

Prismatic Light...

Prismatic light może zdziałać cuda, gdy stawiasz czoła gromadzie magów wewnątrz jakiegoś budynku. Upewnij się tylko, że twój czarodziej światła jest co najmniej na poziomie ekspert i że ma dużo punktów mana w zapasie. Jednym czarem możesz zabrać 25 punktów każdemu wrogowi - dużo więcej niż jakikolwiek czar celowany.



Regenerujące przedmioty...

Zauważ, że niektóre przedmioty pomagają postaciom regenerować punkty życia i czarów. Są też inne przedmioty, które pomagają się pozbierać zaraz po celnym trafieniu w nas. Przedmioty te nie są kumulatywne: dwa pierścienie spell regeneration nie zdziałają więcej niż jeden.

Ukryty skarb...

Nie jest to może wielka podpowiedź, ale zlokalizowano skałę, która tak naprawdę jest skrzynią ze skarbami. Znajduje się ona na wybrzeżu niedaleko New Sorpigal - trzeba udać się na północ i kawałek na wschód.

Identyfikacja bez identyfikacji...

To podpowiedź dla początkujących drużyn, które nie mają jeszcze czaru identyfikacji, a nie chcą wydawać pieniędzy, żeby stwierdzić, czym naprawdę jest jakiś przedmiot. Jeśli znajdziesz nieznaną broń, idź do armorera, a on ci powie, że „nie może zidentyfikować tego długiego sztyletu, bo nie wie co to jest". Właśnie ci powiedział co to jest i zrobił to za darmo. Podobnie rób ze zbrojami... Nie wiadomo, czy trik ten działa z zaczarowanymi rzeczami (niestety nie - L.Y.), ale jak zaczniesz je znajdować, powinieneś już dysponować umiejętnością identyfikacji.

Identyfikacja raz jeszcze

W sklepach sprzedając niezidentyfikowany przedmiot otrzymasz za niego dokładnie tyle pieniędzy, co za zidentyfikowany, tak więc wystarczy przed wejściem do sklepu nagrać stan gry, zidentyfikować wszystko, wybrać ekwipunek, który chcielibyśmy zachować dla naszej drużyny, po czym wgrać się i sprzedać bez identyfikacji rzeczy niepotrzebne, a identyfikować tylko te, które się przydadzą.

Zwiększanie poziomów...

Aby podnieść szybko poziom, wracaj do początkowych obszarów gry i używaj czarów masowej destrukcji, jak fireball, do zabijania dużych grup potworów. Po wyczyszczeniu tych obszarów (i ograbieniu na nowo wszystkich skrzynek, które znów są pełne) wróć i podnieś się na poziom. Można w ten sposób zyskać cztery do pięciu poziomów za jednym podejściem.

Wizard Eye...

Gdy dojdziesz do wyższych poziomów i zdobędziesz czar wizard's eye, zawsze go rzucaj. Dzięki niemu zobaczysz potwory po drugiej stronie w miarę cienkiej ściany. Spróbuj rzucać pierścień ognia i przyglądaj się jak obrywają pomimo tego, że są w innym pomieszczeniu. W taki sposób zdziałasz cuda wykańczając hordy wkurzających wilkołaków w jaskini.

Ukryte złoto...

W południowym przejściu (w świątyni Baa), które prowadzi do galerii znajdziesz pięć tysięcy sztuk złota ukryte w zewnętrznej ścianie około 10 metrów od drzwi prowadzących to galerii.

Ostrożne latanie

Jak już zdobędziesz czar latania i czarodzieja z poziomem eksperta w czarach powietrza, staje przed tobą możliwość wykonywania lotów rekonesansowych. Po rzuceniu czaru wznieś się na maksymalną wysokość i przytrzymując klawisz shift lataj unikając wrogów używających broni zasięgowej i magii. Możesz w ten sposób zwiedzić cały kwadrat mapy, ale bądź ostrożny. Po pierwsze nie rzucaj czaru w pobliżu miasta, chyba że wykonałeś już questa Dragon Towers i dostałeś klucz do wieży od Barona Stormarda; wtedy będziesz mógł kazać wieżom atakować tylko duże latające potwory, a nie ciebie. Po drugie, jeśli dotkniesz klifu latając, zaczniesz spadać. Po trzecie, niektórzy latający wrogowie mogą za tobą lecieć i używać magii, jak np. harpy matrons, które potrafią przekląć na odległość.

Ivan chce bursztynu...

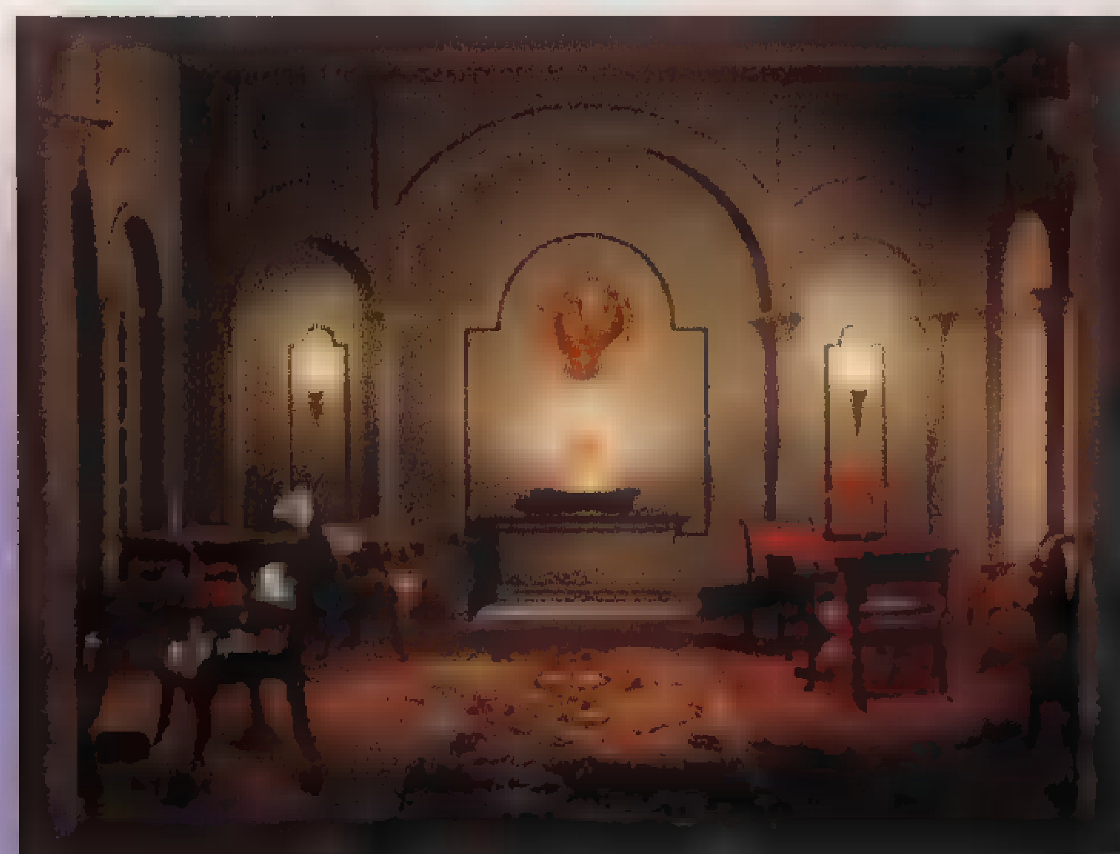
Jak dostaniesz bursztynowe łzy w podziemiach lord of fite, nie klikaj na opcji „amber" podczas konwersacji w domu Ivana Magyara w Free Haven. Ivan chętnie w zamian za bursztym da ci złoto, ale bursztyn będzie ci dużo bardziej przydatny w owych podziemiach.

Zwiększanie poziomów w Castle Ironfist...

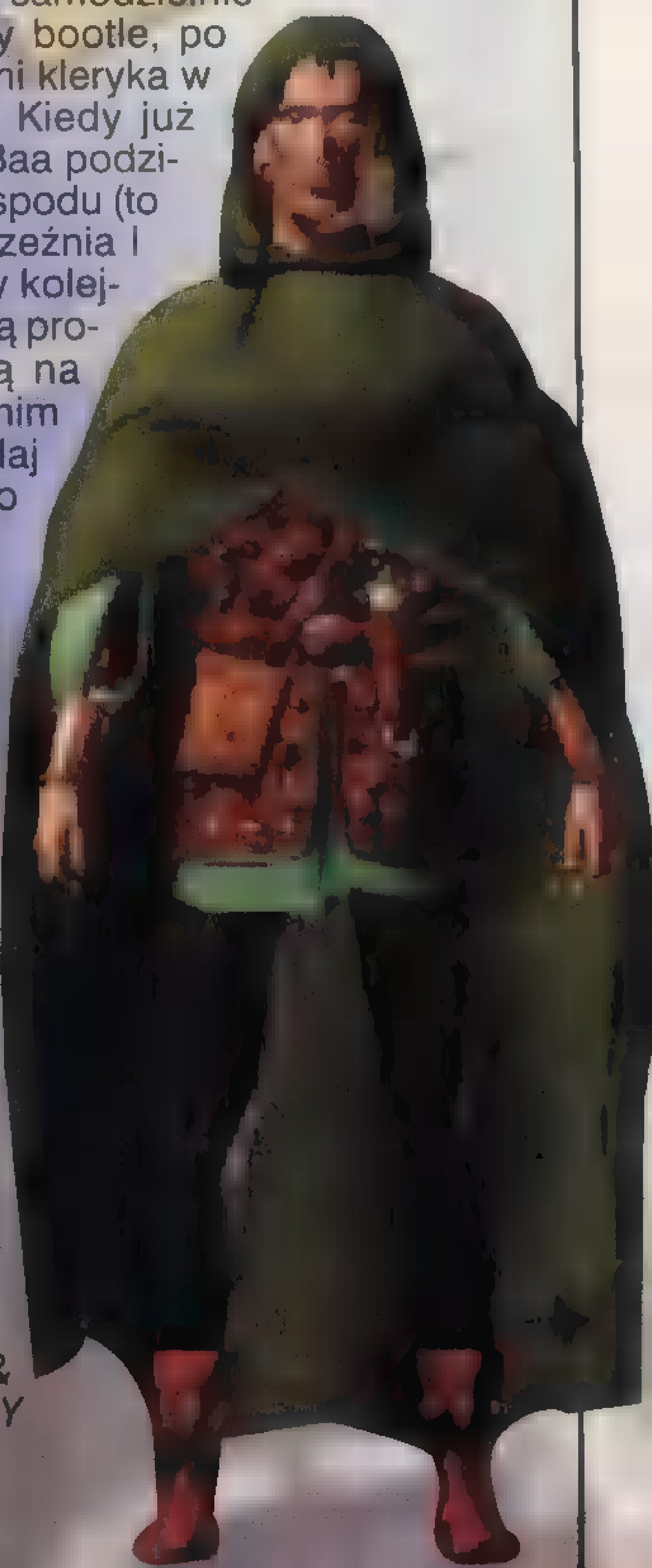
Castle Ironfist to najlepsze miejsce na podnoszenie poziomów dla początkującej i średnio zaawansowanej drużyny. Przede wszystkim to pierwsze miejsce, w którym możesz zdobyć umiejętność strzelania z łuku, kupić łuki i wytrenować się na eksperta w nich. Po drugie, wejdź na górę w obszarze zamku (na wzgórzu) i użyj dwóch fontann (podnoszą cechy speed i accuracy). Po zrobieniu tego wejdź do pierwszego teleportu, aby dostać się na arenę. Podejdź (albo lepiej podbiegnij) do basenu (+10) i walcz. Nawet jeśli przeciwnicy cię osłabią, możesz znowu użyć basenu. Nie jest on nielimitowany, ale wraca do stanu pierwotnego po jednym dniu. Jak już prawie skończysz, możesz poczekać lub teleportować się z powrotem. Jeśli wybierzesz czekanie, arena znowu wypełni się lizard menami. Po teleportowaniu się z powrotem (do zamku) możesz zacząć wszystko od nowa. Arena cały czas będzie na nowo wypełniać się lizard menami i wyznawcami Baa, więc możesz walczyć tak długo, aż będziesz zadowolony.

Kilka słów dla początkujących

Kiedy rozpoczniesz grę w New Sorpigal, przejrzyj plecaki swojej drużyny. Po pierwsze posiadają oni broń i zbroje (niekiedy również tarcze), ale w plecakach, a nie na sobie. Natychmiast zabierz im bezwartościowe pałki i uzbrój we właściwą broń. W plecaku jednego z bohaterów znajdziesz list, w którym Sulman - znacząca osobistość w kulcie Baa - wypowiada się w mocno pogardliwym tonie o regencie z Zamku Ironfist. Już na początku można wybrać przyszłą drogę kariery. Quest głosi, że mamy dostarczyć list wyznawcy Baa rezydującemu w lokalnej karczmie. Ja zamiast tego pojechałem do zamku Ironfist i oddałem go regentowi. W zamian otrzymałem 5000 gp (gold pieces) i sporo PD. Następnie warto wszystkim postaciom kupić umiejętność bow (łuk) oraz same łuki. Uwaga 1: szkolenie wszystkich członków drużyny do poziomu ekspert w łucznictwie nie jest na początku konieczne - warto zaoszczędzić pieniędzy i skill pointów na coś innego. Uwaga 2: Początkowo NIE ROZMAWIAJ z księciem Nikolai'em Ironfistem w zamku. Ucieknie z drużyną, po czym zniknie, a na czas do jego odnalezienia (nie ukrywa się w żadnym miejscu dostępnym na początkowych poziomach gry) nie można w zamku Ironfist załatwić żadnej sprawy, a warto wykonać „Council Quest" i zdobyć nominację na Cavaliera (jeśli w drużynie nie ma rycerza, pozostali otrzymają wyłącznie nominacje honorowe, nie dające żadnych korzyści poza tytularnymi). Odnośnie „Council Quest", to są to zadania od sześciu lokalnych władców, a dzięki ich wykonaniu można otrzymać zezwolenie na dostęp do wyroczni w Free Haven, co z kolei konieczne jest do wykonania ostatecznego questa: Mandate of Heaven. Na szczęście dostęp do wyroczni można uzyskać dzięki większości głosów, tak że wystarczą głosy przedstawicieli czterech regentów. Wracając do gry: po zakupieniu łuków udaj się drogą w kierunku wschodnim (tą, która prowadzi do New Sorpigal) i powybijaj wszystkich wyznawców Baa. Powinno to spowodować kolejny wzrost poziomu doświadczenia. Następnie w gildii ciała



(body guild) w zamku zakup klerykowi czar cure wounds i możesz wybijać resztę wyznawców Baa przemieszanych z łucznikami lizardmenów (są o wiele groźniejsi od tych pierwszych). Taktyka jest prosta: rzuć czar wizard eye i podchodź powoli do najbliższej widocznej grupki. Jak tylko pojawi się na mapie jako czerwone punkty, wciśnij enter (tryb turowy) i ustaw się twarzą do wrogów. Przy podchodzeniu uważaj, by nie zauważyły cię naraz więcej niż dwie grupy. Uwaga: potwory (nie tylko wyznawcy Baa, ale wszyscy przeciwnicy) „widzą" na pewną odległość, tak że możesz podejść tak blisko, że są oni widoczni, ale nas jeszcze nie „zauważają". Trudno jest w tym momencie dosięgnąć ich czarem (no, chyba że potężnym, pokroju Death Blossom), ale strzałami czasem się udaje. Teraz wystarczy naciskać klawisz A. Uleczenie którejś z naszych postaci konieczne jest zwykle dość rzadko, więc całe towarzystwo dookoła zamku można wybić w ciągu jednej akcji (kup dwa niebieskie napoje albo zmajstruj je samodzielnie - prima roots + empty bootle, po czym wspomagaj nimi kleryka w razie konieczności). Kiedy już wszyscy wyznawcy Baa podziwiać będą trawkę od spodu (to naprawdę masowa rzeźnia i aż litość bierze, kiedy kolejni fanatycy nadbiegają prosto na strzały i giną na długo przed tym, zanim dobiegną do nas), udaj się z powrotem do New Sorpigal i urządź rzeź goblinom i magom. Teraz można podjąć zadanie w wieży Goblinwatch (hasło do szeregu sześciu drzwi brzmi „NIBLOG", co świadczy o „subtelności" goblinów - „niblog" to „goblin" od tyłu). Przy zastosowaniu powyższych porad przed wejściem do Goblinwatch bohaterowie powinni już być na 5 - 6 poziomie doświadczenia.



opracowali Yasiu & Lord Y

ciąg dalszy nastąpi...



Unreal

PC **Epic MegaGames**

Unreal - bronie

Witajcie w pierwszej części poradnika dla początkujących więźniów. Jako że znajdujecie się obecnie nie tyle w przytulnej celi, co na niezbyt przyjaznej planecie z równie nieprzyjaznymi niemiluchami, powinniście zapoznać się z paroma broniami nieco bardziej od zwykłej łyżeczki zabójczymi. Wszystkie potrzebne informacje znajdziecie poniżej, przyswójcie je sobie jak najszybciej. Nie dajcie się przy tym zwieść faktem, że część z nich to przerobione narzędzia górnicze albo wręcz wytwór Obcych. W Nierzeczywistości, jak można by przetłumaczyć Unreala, wszystko jest inne niż w Rzeczywistości. No, ale dość gadania - do zbrojowni!!!

Auto-Mag

Broń strzelająca normalnymi pociskami, dzięki czemu razi przeciwników w chwili naciśnięcia spustu, nie pozostawiając im czasu na robienie uników. Jest to bardzo dużą zaletą we wszelkich starciach z co bardziej inteligentnymi kreaturami, które lubują się w różnych niekontrolowanych akcjach. W drugim trybie Auto-Mag wystrzeliwuje pociski dwukrotnie szybciej, ale jest to niestety okupione mniejszą celnością. W ferworze walki warto pamiętać o jednym, dość istotnym problemie: amunicja do tego guna dostarczana jest w dwóch magazynków, każdy ma wprawdzie po 10 naboi, ale jeśli oba będą puste... przeładowywanie trochę czasu zajmuje, a jesteśmy wtedy bezbronni, więc lepiej w zbyt brutalnej walce nie uczestniczyć.

Rodzaj zadawanych obrażeń: natychmiastowe
Obrażenia w trybie pierwszym: 17 na pocisk
Obrażenia w trybie drugim: 17 na pocisk (ale wylatuje ich dwukrotnie więcej)



Stinger

Jako naboi używa kryształów Tarydium, z którymi nie powinno być większych problemów w kopalniach, choć i dalej coś się tam użytecznego do zapełnienia magazynka znajdzie. Wystrzeliwane pociski tworzą ciągły strumień, podobny choćby do tego tworzonego przez Miniguna, choć nie tak zabójczy. Dzięki temu jest bardzo przydatny przy bliższych spotkaniach ze Skaarjami, Slithami, Krallami czy innymi gostkami mającymi problemy z unikaniem co szybciej lecącego "ołowiu". W drugim trybie jest to natomiast całkiem porządny następca Shotguna: kryształy wyrzucane są w grupach podobnie jak śrut, i podobnie jak on rozpraszają się wraz z odległością, co wpływa raczej negatywnie na skuteczność. Ale za to z bliska...

Rodzaj zadawanych obrażeń: pociski z Tarydium
Obrażenia w trybie pierwszym: 14 na pocisk
Obrażenia w trybie drugim: 14 na pocisk (ale wylatuje ich kupa - jak w Shotgunie)



Eightball Gun

Działo ośmiokulkowe to, w prostszych słowach, sześciolufowa (ciekawe tylko czemu nazywa się toto działem ośmiokulkowym???) wyrzutnia rakiet - w pierwszym trybie - i granatów w drugim. Charakteryzuje się robiącym niezłe wrażenie zasięgiem oraz możliwością automatycznego naprowadzania się rakiet: wystarczy jedynie utrzymywać cel w pobliżu celownika przez parę sekund, a rakieta cel zidentyfikuje, „zablokuje" się na nim, a później z radością ruszy na jego spotkanie. W co bardziej gorących spotkaniach można oczywiście z naprowadzania zrezygnować, a dodatkowo opróżnić wszystkie sześć luf jedna po drugiej - ot, dłużej przytrzymujemy Fire i gotowe. Analogiczną opcją dysponuje także granatnik, który dodatkowo jeszcze kąsa wrażych nieco mocniej.

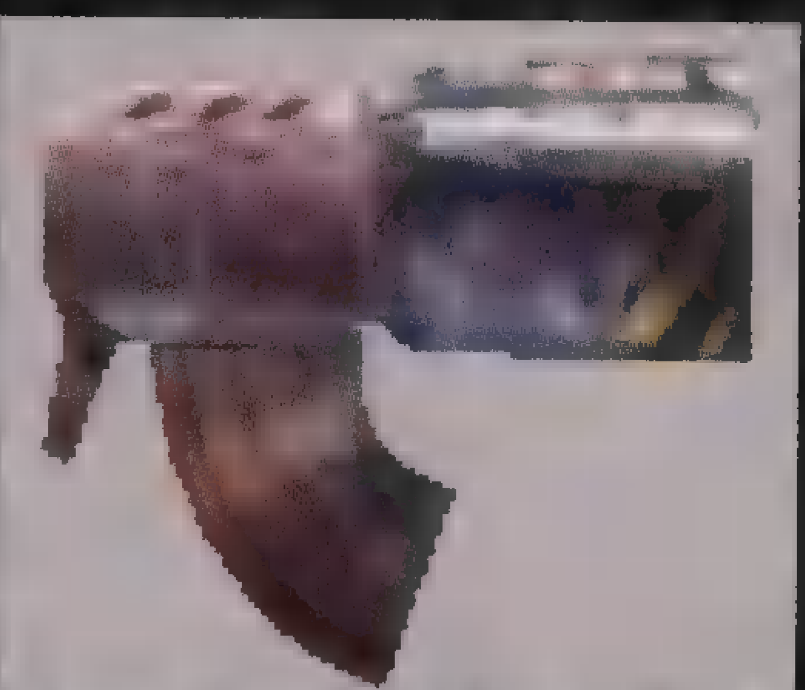
Rodzaj zadawanych obrażeń: pociski z ładunkiem wybuchowym
Obrażenia w trybie pierwszym: 85 na rakietę
Obrażenia w trybie drugim: 100 na granat



Cannon

Cóż, działo to działo... jak już strzeli to strzeli, jak mawiał, eee, no nie ważne w końcu kto. W każdym razie i ono to wystrzeliwuje szrapnele, które mogą się bez jakichś większych problemów odbijać od ścian czy sufitu. Spotkanie twarzą w twarz z tym maleństwem oznacza dla większości niemiłych osobników śmierć równie szybką co bolesną - tym gorszą im bliżej udało się biedactwu podejść (na dalszą odległość poszczególne pociski lubią bowiem lecieć własnym szlakiem, miast trzymać się kupy, jak na porządną amunicję przystało). W drugim trybie lufę działa opuszcza pojedynczy pocisk, który po zetknięciu się z celem efektownie eksploduje tworząc całkiem miły deszcz odłamków - biada niemiłuchom bez parasoli - umożliwiając tym samym wycofanie się z tłumu fanów na świeże powietrze - są w końcu przez pewien czas zajęci sami sobą...

Rodzaj zadawanych obrażeń: szrapnele
Obrażenia w trybie pierwszym: 70 na strzał z bliskiej odległości
Obrażenia w trybie drugim: 30 na odłamek po detonacji



GES BioRifle

Nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło - nie inaczej jest i z odpadami powstającymi przy przetwarzaniu Tarydium: wystarczy to śmiercionośne świństwo załadować do GESa, a już niemiluchom miny rzedną. Nie ma się zresztą co dziwić, narzędzie to bowiem jest nad wyraz sprawne. Strzela czymś w rodzaju min z zapalnikiem czasowym, które przyczepiają się dosłownie do wszystkiego, wybuchając przy tym przed czasem przy najlżejszym dotknięciu. Drugi tryb zbyt wiele się od standardowego nie różni - ot do opakowania upychane jest tylko nieco więcej nieczystości, co jeszcze pozytywniej wpływa na reakcje wrażych. Wszystko to razem sprawia, że jest to wymarzony wręcz gun przy wszelkich ucieczkach - po sprawnie pozostawionych "śladach" nie ma prawa nikt przejść!

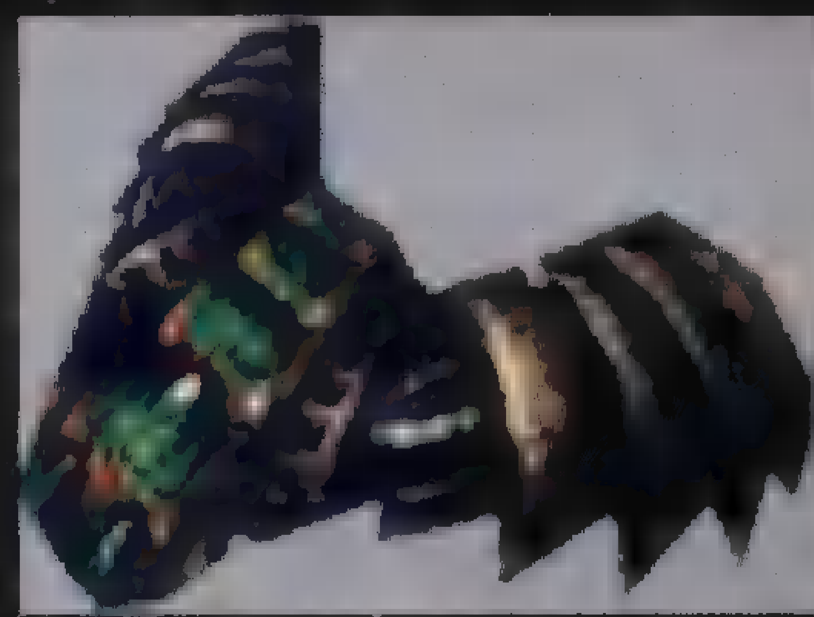
Rodzaj zadawanych obrażeń: pociski z odpadkami
Obrażenia w trybie pierwszym: 60 na pocisk
Obrażenia w trybie drugim: 75 na pocisk



Razorjack

Nieco dziwny wynalazek samych Skaarjów, strzela specjalnie spreparowanymi ostrzami (przy czym spreparowane oznacza ząbkowane...). Mogą się one na szczęście rykoszetować od ścian tudzież innych przeszkód stałych, rażąc kryjących się za nimi wrednych niemiluchów. Z drugiej jednak strony nie jest to takie "hop siup": do osiągnięcia dobrych rezultatów wymagany jest uprzedni trening, inaczej odbijać to się one będą, ale gdzie... Przed skorzystaniem z zalet drugiego trybu trenować wypada jeszcze więcej, ale za to zyskujemy możliwość kierowania lotem takiego ostrza! Wprawdzie w dość ograniczonym zakresie, ale zawsze to coś. Nie jest to jednak broń do walki z hordami wrażych - jest po pierwsze niezbyt poręczna, a po drugie ta szybkostrzelność - nie można odpalić następnego ostrza dopóki pierwsze nie osiągnęło swego celu. Składając to do kupy: narzędzie przydatne, ale do walki z co bardziej upierdliwymi wrogami występującymi w dodatku w pojedynkę - w starciu z kupą właściwie bezużyteczne.

Rodzaj zadawanych obrażeń: specjalnie spreparowane ostrza
Obrażenia w trybie pierwszym: 30 na ostrze
Obrażenia w trybie drugim: 30 na pocisk (może być naprowadzany)



ASMD

"Nieco" podrasowane narzędzie górnicze. Wystrzeliwuje skoncentrowaną wiązkę energetyczną, która ze względu na szybkość poruszania się zostawia za sobą ślad w postaci zjonizowanego powietrza i no, a poza tym trafia w cel prawie że natychmiast. Do zalet należy także zaliczyć bardzo słuszne obrażenia, które taki pocisk zadaje, oraz fakt, że na powtórne wypełnienie zawartością komory amunicyjnej zbyt długo czekać nie trzeba. Dzięki temu jest to bardzo dobry argument w czasie przyjacielskich pogawędek z nieprzyjemniaczkami mającymi ponad 300 punktów wytrzymałości. W swym drugim trybie ASMD staje się natomiast źródłem prawdziwego roju pocisków: szybkostrzelność znacznie bowiem wzrasta, ■ przy tym zadawane obrażenia nadal należą do całkiem porządnych, dzięki czemu staje się on narzędziem przydatnym także w starciach z niektórymi, z rodzaju tych szybko biegających, niemiluchami.

Rodzaj zadawanych obrażeń: skoncentrowana wiązka energetyczna
Obrażenia w trybie pierwszym: 55 na strzał
Obrażenia w trybie drugim: 30 na pocisk



Assault Rifle

Kolejny wynalazek Skaarjów, tym razem nieco mniej szokujący swymi założeniami, a przy tymi I dużo bardziej od Razorjacka skuteczny. W drugim trybie jego śmiertelność jeszcze wzrasta - strzela bowiem seriami po trzy naboje, z których każdy zadaje w dodatku tyle samo obrażeń co w trybie pierwszym. Zostało to niestety okupione mniejszą celnością, ale z bliskiej odległości zbytnio to nie przeszkadza. Jest to broń wręcz wymarzona do rozmów na najwyższym szczeblu, z Warlordami czy królową Skaarjów: dzięki szybkości pocisków nie mają oni bowiem możliwości ich uniknięcia! Równie dobrze, jeśli nie lepiej, giwera ta sprawdza się i ze słabszymi niemiluchami, ale szkoda na nich naboi - nie znajdzie się ich zbyt wiele, a przykro będzie, gdy nagle ich w czasie poważnych negocjacji pokojowych zabraknie!

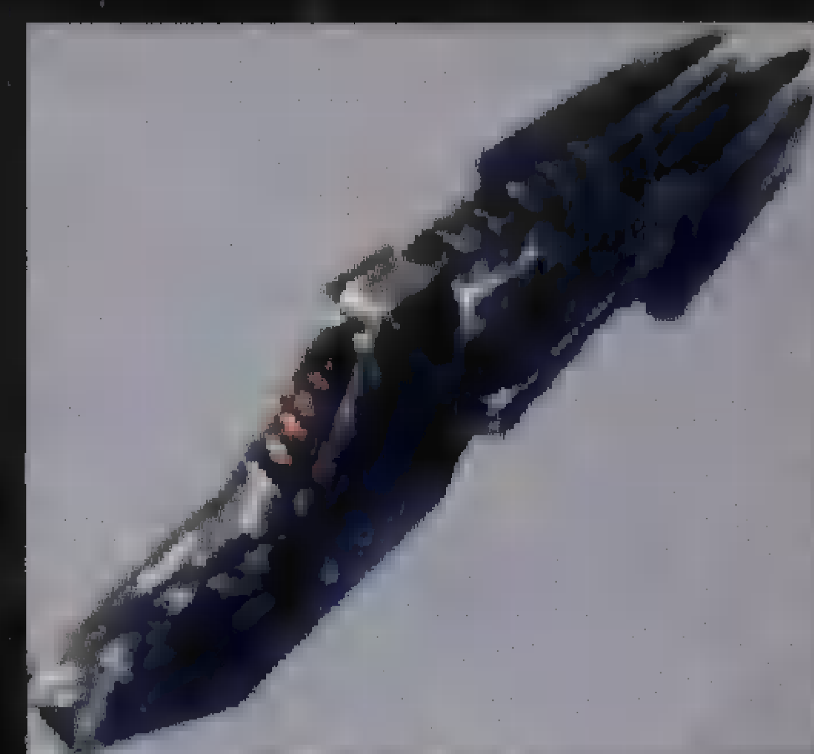
Rodzaj zadawanych obrażeń: natychmiastowe
Obrażenia w trybie pierwszym: 45 (100 jeśli strzał w głowę)
Obrażenia w trybie drugim: 45 na pocisk, w serii są trzy



Minigun

Ostateczne narzędzie zagłady. Może nie zadaje aż tyle obrażeń jednym pociskiem co taki na przykład Assault Rifle, ale szybkostrzelność... A jeśli i tego ci za mało - użyj drugiego trybu, a lufy zaczną się kręcić z podwójną prędkością! Co to oznacza dla wrażych po nieodpowiedniej stronie tego ustrojstwa, nie trzeba chyba wyjaśniać. A swoją drogą, to przecięte na wpół niemiluchy wyglądają tak jakoś przyjaźniej... no i ich oglądanie nie grozi nagłą śmiercią! W sumie rozwiązanie idealne na wszystkie praktycznie rzecz biorąc problemy - pod warunkiem rozwiązania trudności logistycznych związanych z nieposkromionym apetytem tego guna na amunicję. Palącym zwłaszcza miłośników hasła "Szybciej! Więcej!". Cóż, bardziej intensywne wrażenia wymagają większego zachodu.

Rodzaj zadawanych obrażeń: natychmiastowe
Obrażenia w trybie pierwszym: 17 na pocisk
Obrażenia w trybie drugim: 17 na pocisk, dwa razy większa szybkostrzelność



Dispersion Pistol

Najlepszy przyjaciel każdego strażnika. Jest wystarczająco zabójczy, by poradzić sobie z większością Nieżyczliwych, nie mających więcej niż 300 punktów życia. W podstawowym trybie pojedynczy pocisk zadaje połowę obrażeń trybu drugiego, ale za to można prowadzić dużo gęstszy ostrzał - czas przeładowywania jest bowiem znacznie krótszy. A w większości wypadków lepsze rezultaty daje ogień może I bardziej chaotyczny, ale za to nie uzależniony od tego jednego, jedynego strzału, który MUSI trafić. Jeśli jest to jedyna broń w twym ekwipunku, zwracaj baczną uwagę na poziom amunicji. Jeśli zacznie oscylować w okolicach zera - wycofaj się na z góry upatrzone pozycje i poczekaj, aż się odnowi (magazynek ma bowiem bardzo przyjemne zdolności samo-regeneracyjne). W swych wędrówkach możesz się dodatkowo natknąć na pewne miłe urządzonko zwiększające dwukrotnie liczbę wystrzeliwanych naraz pocisków - niestety, poza paroma oczywistymi zaletami, oznacza to także znacznie szybsze opróżnianie magazynka. Cóż, coś za coś.

Rodzaj zadawanych obrażeń: pociski energetyczne
Obrażenia w trybie pierwszym: 15 na pocisk
Obrażenia w trybie drugim: 30 na pocisk



Tym bardzo optymistycznym (mini)akcentem zakończyliśmy opis narzędzi, które każda porządna dziewczyna powinna nosić w torebce, jeśli chce się czuć bezpiecznie. Ale pełna torebka to nie wszystko, dlatego też zapraszam wszystkich zainteresowanych na część drugą, w której będzie o tym, co prócz torebki mieć się powinno.

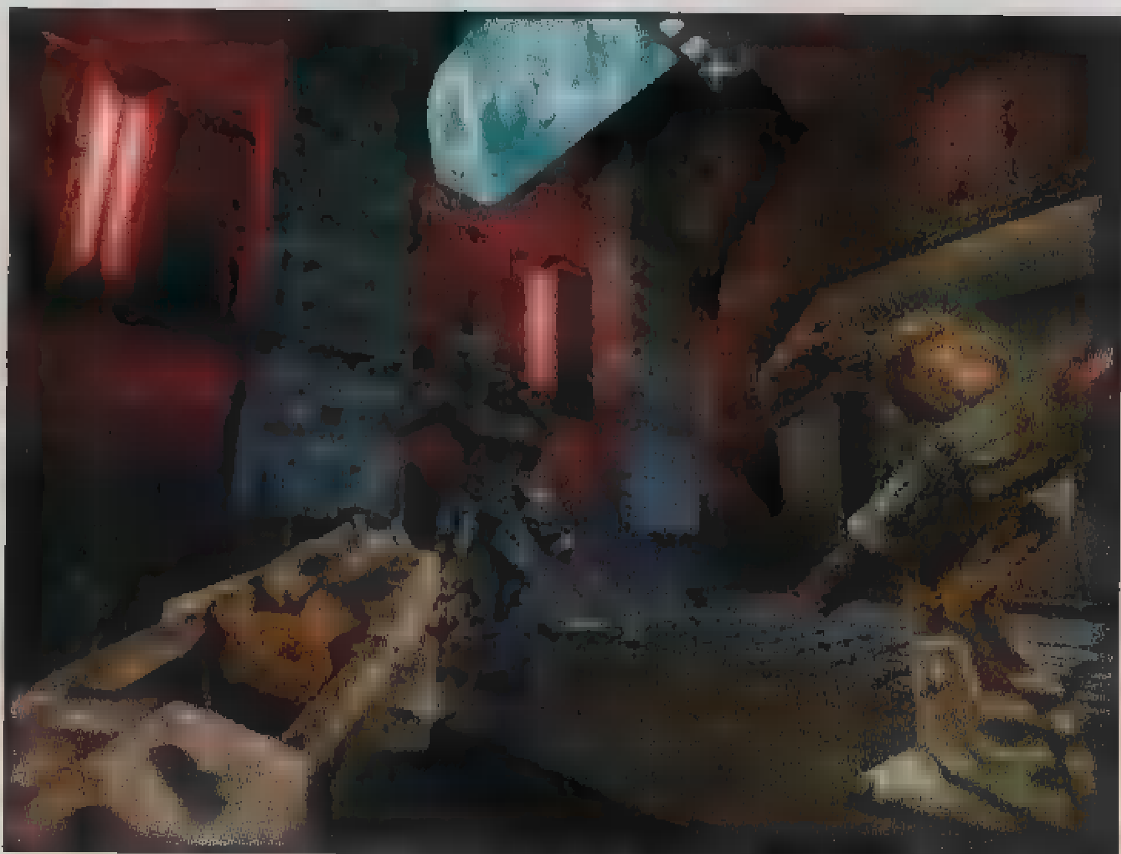
Unreal - przedmioty

Witam w części drugiej "niezbędnika", w której postaram się napisać co nieco o tym, co też porządna dziewczyna, tudzież grzeczny chłopczyk (no bo jakby nie było, jest nas na polu walki nieco więcej), powinna nosić prócz torebki. Zwłaszcza jeśli dostała się przez przypadek ze statkiem więziennym na nieznaną planetę, w dodatku zbytnią realnością nie grzeszącą... Słowem, zapraszam do Unrealowatego niezbędnika części drugiej - traktującej o ekwipunku.

Na początek coś do ochrony:

Paskowy Generator Pola Ochronnego (Shield Belt)

Jak sama nazwa sugeruje, jest to pewnego rodzaju ochrona przed skutkami bliskich kontaktów z niemiluchami tudzież wyrzucaną przez nich amunicją. Swoje zadanie spełnia bardzo dobrze (ale nie doskonale, bo część ataków się przez niego jednak przedostaje...), nie ingerując przy tym, jak Przenośny Generator Pola Ochronnego, w nasze możliwości bojowe. Niestety baterie ma raczej słabe, a po ich wyczerpaniu jest jedynie mało użytecznym kawałkiem złomu.



Efekt: absorbuje ataki niemiluchów
Czas działania: do wyczerpania baterii (zależy od intensywności używania)

Podręczny Przyjaciel Płetwonurka (Scuba Gear)

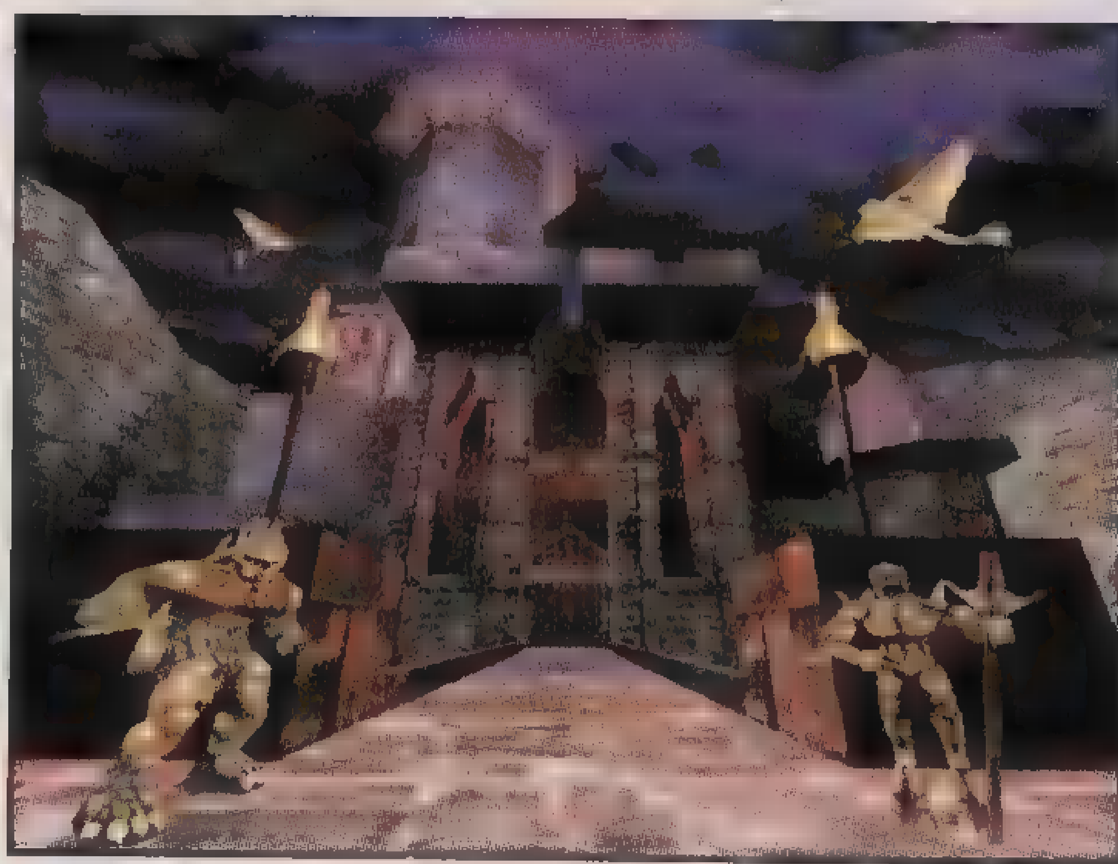
Ot, taki tam malutki zbiornik z dodatkowym zapasem powietrza. Wprawdzie zbyt wiele go tam nie ma, ale i tak ta jedna minuta dłużej daje w krytycznych momentach bardzo wiele. Co bardzo przyjemne, nie trzeba zużyć całego zapasu za jednym zamachem - w tej materii ma się całkowitą dowolność. Równie istotny jest także fakt, że gdy zapas się skończy, zostaniemy o tym poinformowani: przestaną ulatywać w górę bąbelki powietrza...
Efekt: więcej czasu na beztroskie taplanie się w wodzie
Czas działania: 60 sekund

Ręczny Generator Pola Ochronnego (Force Field)

Podobnie jak PGPO, także i RGPO służy do postawienia pola ochronnego. Jest jednak między nimi parę różnic: przede wszystkim pola RGPO nie można przełamać i to także z naszej strony, więc walka przez nie jest możliwa. Poza tym czas działania jest ograniczony nie tyle ilością przyjętych ciosów, ile niezbyt wielką wydajnością baterii. Mimo to jest to świetne urządzenie do blokowania wąskich przejść czy blokowania swych tyłów.
Typ: Ochrona
Efekt: pole ochronne blokujące wszelkie ataki (trzeba je najpierw włączyć)
Czas działania: 30 sekund

Zbroje wszelakie

W trakcie swych wędrówek natkniecie się na parę rodzajów ubiorów ochronnych, które w kolejności dość dowolnej pozwolę sobie wymienić. Pierwszy to Assault Vest - całkiem niezła kamizelka kuloodporna o zastosowaniu zgodnym z nazwą; drugi - Asbestos Suit - nie ma może zbyt wiele kulom do powiedzenia, ale za to umożliwia w miarę bezproblemowe spacerki po lawie; trzeci w kolejce, Toxin Suit, chroni szczęśliwego posiadacza przed skutkami wdychania przeróżnych toksycznych odpadów; a ostatnie cudo - Kevlar Suit - to taka ciężka kamizelka z rękawami do rozmów na najwyższym szczeblu, gdy argumenty latają w powietrzu i często, i gęsto.



Efekt: Assault Vest - ochrona przed atakami
Asbestos Suit - ochrona przed lawą tudzież wysoką temperaturą
Toxin Suit - ochrona przed "nieczystościami"
Kevlar Suit - ochrona przed atakami (znacznie lepsza)
Czas działania: aż do zniszczenia

Po ochronie czas na atak:

Power-up do Dispersion Pistola

Podstawowa broń, poza niską szybkostrzelnością i niezbyt dużymi obrażeniami ma jedną niezaprzeczalną zaletę: odnawialny magazynek. A i dwie pierwsze wady odchodzą w niepamięć po znalezieniu tego urządzonka - w końcu co dwie lufy to nie jedna.
Efekt: dodatkowa lufa do Dispersion Pistola (=2x większe obrażenia)
Czas działania: do końca etapu

Tłumik Uniwersalny Broniowy (Dampener)

Są takie chwile w życiu Obcego, że wolałby, by mu nie przeszkadzać. Na takie właśnie okazje przygotowano ten wytwór myśli technicznej. Po co przeszkadzać innym w słodkiej drzemce, skoro można załatwić sprawę po cichu? A co ważne, działa to z każdym narzędziem pracy! Szkoda tylko, że nie jest wieczne...
Efekt: wyciszasz broni (trzeba go najpierw włączyć)
Czas działania: do zużycia

Wzmacniacz Energetyczny (Energy Amplifier)

Kolejny przedmiot o zastosowaniu zgodnym z nazwą: działa w połączeniu z dowolną bronią energetyczną - czyli na przykład pistolecikiem - zwiększając czterokrotnie zadawane przez nią obrażenia - niech ktoś nazwie teraz taką giwerę pistolecikiem! Niestety nie jest to Perpetum Mobile i ulega dość szybkiemu zużyciu.
Efekt: zwiększa (4x) moc broni ener getycznych (trzeba go najpierw włączyć)
Czas działania: do wyczerpania własnych zasobów energetycznych

A żeby wiedzieć, gdzie jesteśmy - coś ze światła:

Flara (Flare)

Jeśli nie widzisz świata poza symulatorami, to wiedz, że nie służy ona w tej grze do obrony przed rakietami naprowadzanymi na podczerwień, a do znacznie bardziej przyziemnego oświetlania ciemnych miejsc. Wystarczy ją zapalić i rzucić - przez trzydzieści sekund w pobliżu miejsca upadku stanie się jasność.
Efekt: oświetla najbliższą okolicę
Czas trwania: 30 sekund



Latarka ręczna (Flashlight)

Kolejny krok do przodu na drodze do jasności absolutnej. W przeciwieństwie do flary daje się włączać i wyłączać oraz przenosić, dzięki czemu jest w co mroczniejszych rejonach znacznie użyteczniejsza. Choć tak swoją drogą, to skąd oni wzięli tak słabe baterie???
Efekt: oświetla bliską okolicę
Czas trwania: 90 sekund

Reflektor ręczny (Searchlight)

To niezwykle przydatne urządzenie przyjdzie ci znaleźć dopiero przy końcu wizyty na tej niezbyt gościnnej planecie. Dzięki praktycznie niewyczerpanemu źródłu energii nie musisz się martwić o kończące się baterie - no ale po wysadzeniu głównego generatora w pomieszczeniach robi się raczej ciemno, a wrócić trzeba...
Efekt: oświetla okolicę
Czas trwania: na tyle długi, że i tak ciebie przetrwa (no, chyba że jesteś po prostu DOBRY)

I coś dla zdrowia:

Automatyczny Gadżet Leczniczy (Super Health Pack)

Jest to niezwykle rzadkie urządzenie będące w stanie uleczyć w mgnieniu oka nawet najcięższej zranionych wojowników. Co więcej, nie tylko leczy, ale i daje szczęśliwcowi dodatkowy zapas energii, czego nie są w stanie zrobić ani bandaże, ani nawet roślinki. Niestety są one zazwyczaj bardzo dobrze poukrywane, ale warto zadać sobie trochę trudu, by je odnaleźć - sto dodatkowych punktów wytrzymałości piechotą nie chodzi!
Efekt: dodaje 100 punktów wytrzymałości, maksymalnie do 200
Czas działania: natychmiastowy

Bandaże (Bandage)

Wyjałowione skrawki materiału po fachowym nałożeniu mogą zdziałać prawdziwe cuda, zwłaszcza gdy delikwent leży sobie w łóżeczku. Niestety przy braku takowego ograniczają się do przywrócenia pięciu punktów obrażeń - niby nie jest to wiele, ale lepszy rydz niż nic.
Efekt: przywraca 5 punktów obrażeń
Czas działania: natychmiastowy

Roślinki lecznicze Nali (Nali Healing Plant)

Niewybredne, jeśli chodzi o warunki bytowania przedstawiciele rodzimej flory planety. Byłyby niewarte uwagi, gdyby nie zdolności lecznicze ich jagód - jedna taka kuleczka przywraca tyle sił co trzy bandaże! Niestety, biedna roślinka więcej ich niestety nie jest w stanie na świat wydać.
Efekt: przywraca 15 punktów obrażeń
Czas działania: natychmiastowy

Lecznicze zielsko zakończyło drugą część niezbędnika. Wiecie już, czym walczyć, czego szukać, czym się bronić. Wszystkie te znaleziska opisane zostały na podstawie pewnych bardzo tajnych i bardzo cennych materiałów operacyjnych wroga. Wprawdzie ich źródło jest bardzo pewne, nasi ludzie w końcu zawieść nie powinni (a jeśli już, to po raz pierwszy i ostatni...), ale sami rozumiecie - niemiluchy mogły dostać od kogoś cynk i zdążyć część danych zafałszować. Tak więc jeśli coś się nie zgadza - cóż, wiecie już, czyja to sprawka - dajcie im więc ostro popalić!

Unreal - przeciwnicy

Taaa, to znowu ja, tym razem w trzeciej części niezbędnika. Po dwóch poprzednich wiecie już wystarczająco dużo, by przeżyć w niezbyt gościnnym klimacie planety, ale do spotkania z nie przy-jemnie nastawioną fauną (nazywaną także niemiluchami) w pełni przygotować was może dopiero część trzecia. Dokładny opis każdego z niemiluchów, jego uzbrojenie tudzież taktyka nie raz uratują wasz ty... przed ciężkim butem czy rączą rakietą. Przynajmniej w teorii, bo wynik samego starcia i tak będzie w końcu zależał jedynie od waszych umiejętności. Zatem do szkoły! Wkuwać przyzwyczajenia wrażych!! A później na ostatnią już odprawę!!!

Pomniejszy Brutal (Lesser Brute)

Pierwszy przedstawiciel komitetu powitalnego. Istota raczej powolna, jej główną bronią są dwie wyrzutnie niekierowanych pocisków rakietowych - po jednej w rączce. Po przejściu na bliską odległość używa natomiast czegoś w rodzaju prymitywnego pistoletu. Nie jest to więc przeciwnik wymagający: wystarczy wyprowadzić go na otwartą przestrzeń - tak, by dysponować miejscem na robienie uników - a jest prawie bezbronny. Sam wprawdzie też unikać próbuje, ale przy jego szybkości są to raczej nieudolne próby. Gdy straci już nieco większą ilość płynów ustrojowych, może rozpocząć szarżę! Ale mały unik połączony z ciągłym ostrzałem - i biedactwo pada.



Wytrzymałość:	210
Inteligencja:	zwierzak
Szybkość:	150
Zasięg wzroku:	1500
Obrażenia wręcz:	20
Obrażenia z dystansu:	30

Średni Brutal (Brute)

Nieco większa wersja brutali mniejszych. Zwiększyła się jednak tylko sama wielkość mięśni, więc taktykę stosują identyczną - jedyny problem to fakt, iż są bardziej wytrzymałe, co wymusza nieco dłuższą z nimi konwersację.

Wytrzymałość:	340
Inteligencja:	zwierzak
Szybkość:	140
Zasięg wzroku:	1500
Obrażenia wręcz:	20
Obrażenia z dystansu:	30

Większy Brutal (Behemoth)

Dużo większa wersja brutali mniejszych. Nadal wprawdzie nie są one zbyt inteligentne, ale za to dużo silniejsze w walce wręcz i ponad dwukrotnie bardziej wytrzymałe. Jakby i tego było mało, to poprawiono im jeszcze oczęta - trudniej ich przez to uniknąć, a walka w końcu do najprzyjemniejszych przeżyć nie należy.

Wytrzymałość:	500
Inteligencja:	zwierzak
Szybkość:	150
Zasięg wzroku:	2000
Obrażenia wręcz:	35
Obrażenia z dystansu:	30

Rybka Zwana Diabłem (Devil Fish)

Te niezbyt przyjemne zimnokrwiste istoty zamieszkują większość zbiorników wodnych planety. Na odległość bezbronne, ale z bliska... Nie dość, że nieźle gryzą, to są jeszcze w stanie przytrzymać delikwenta pod wodą, czekając aż się udusi! Najlepiej zlokalizować je od razu po wskoczeniu do wody i wykończyć, zanim zdołają się zbliżyć. Lepiej także nie stać zbyt długo nad brzegami - zdarza się im bowiem od czasu do czasu samemu o jedzonko zatroszczyć!

Wytrzymałość:	70
Inteligencja:	brak
Szybkość:	320
Zasięg wzroku:	1250
Obrażenia wręcz:	gryzienie 15, szarpanie 25
Obrażenia z dystansu:	brak

Muszka Końska (Horse Fly)

A raczej mini-helikopter! Latający odpowiednik Rybki Zwanej Diabłem. Ze względu na ich wielkość, lepiej tego rodzaju niemiluchów nie ignorować - ich dziabnięcie BOLI! Najlepiej eksterminować je z bezpiecznej odległości z jakiegoś szybkostrzelnego żelastwa, choć i wyrzutnia rakiet z samonaprowadzającymi się pociskami robi swoje.

Wytrzymałość:	45
Inteligencja:	zwierzak
Szybkość:	240
Zasięg wzroku:	1000
Obrażenia wręcz:	gryzienie 15, szarpanie 25
Obrażenia z dystansu:	brak

Workowiec Gazowy (Gasbag)

Kolejny latający niemiluch, choć tym razem unoszący się w powietrzu nie tyle siłą skrzydeł, co dzięki swej baloniastej budowie. W przeciwieństwie do Muszki, dysponuje on jednak raczej niezbyt przyjemnym gazowym atakiem dystansowym. Najlepiej trzymać się od niego z daleka, spuszczając przy okazji z niego powietrze przy pomocy czegoś szybkostrzelnego.



Wytrzymałość:	220
Inteligencja:	zwierzak
Szybkość:	320
Zasięg wzroku:	2000
Obrażenia wręcz:	25 (mocne), 12 (słabsze)
Obrażenia z dystansu:	40

Wielki Workowiec Gazowy (Giant Gasbag)

Ktoś powiedział, że większe jest lepsze - miał rację... Tę kreaturę najlepiej obchodzić jak największym łukiem! Z bliska jest bowiem nawet bardziej zabójcza niż z daleka!! Jedyne co można zrobić, to jak najszybciej otworzyć huraganowy ogień z czego się tam tylko ma najcięższego!!! I modlić się, by wystarczyło!

Wytrzymałość:	600
Inteligencja:	zwierzak
Szybkość:	320
Zasięg wzroku:	2000
Obrażenia wręcz:	65 (mocne), 40 (słabsze)
Obrażenia z dystansu:	40

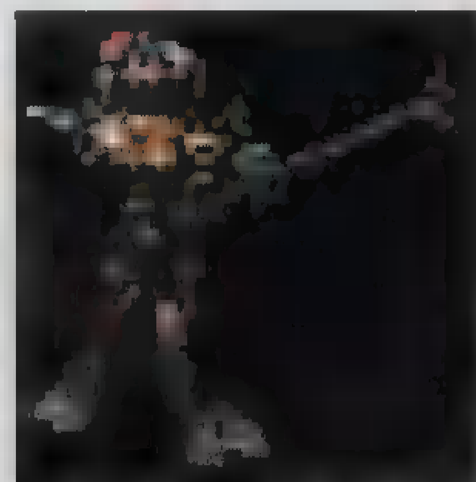
Krall Zwykły (Krall)

Taka chodząca inteligencja - niemiluch nieźle główkuje, ale Twórcy poskąpili mu nieco wytrzymałości. Mimo to nie należy ignorować jego włóczni - jak na włócznię przystało, strzela pociskami energetycznymi - ani dopuszczać do zwarcia - wręcz walczą bowiem jeszcze lepiej! Najlepiej wykańczać z daleka, uważając przy tym na rannych: lubią wciągać swój pościg w zasadzki...

Wytrzymałość:	100
Inteligencja:	człowiek
Szybkość:	240
Zasięg wzroku:	2500
Obrażenia wręcz:	20(uderzenie), 20(pchnięcie), 30 (rzut)
Obrażenia z dystansu:	15

Krall z Elity (Elite Krall)

Są od swych pobratymców lepiej wytrenowani, co odbija się raczej pozytywnie (choć zależy jak dla kogo) na ich wytrzymałości i zadawanych w walce wręcz obrażeniach. W dodatku stosują tę samą taktykę - dążenie do zwarcia. Ze względu na większe umiejętności trzeba się jednak w czasie negocjacji starać nieco bardziej, choć w większości wypadków nie stanowią większego zagrożenia niż pozostali Krallowie.



Wytrzymałość:	240
Inteligencja:	człowiek
Szybkość:	240
Zasięg wzroku:	2500
Obrażenia wręcz:	28(uderzenie), 28(pchnięcie), 38 (rzut)
Obrażenia z dystansu:	15

Manta Zwyczajna (Manta)

Kolejny już latający niemiluch, tym razem jednak z normalnymi, dużymi skrzydełkami i ogonkiem - zaopatrzonym w dodatku w niezbyt miłe żądło. Kłucie nim jest zresztą, poza zwyczajnym tym narządem pacnięciem, jedynym z ataków. I choć niby żaden z nich nie jest super groźny, to potworek ten lubi atakować znad głowy ofiary, dzięki czemu ktoś nieprzygotowany ma wytrzeszcz oczu z zaskoczenia gwarantowany. Bez zaskoczenia nie jest to jednak równorzędny przeciwnik, nawet dla zwykłego pistoletu...

Wytrzymałość:	100
Inteligencja:	zwierzak
Szybkość:	320
Zasięg wzroku:	1500
Obrażenia wręcz:	20 (żądło), 20 (pacnięcie)
Obrażenia z dystansu:	brak

Manta Jaskiniowa (Cave Manta)

Mniejszy odpowiednik Manty Zwyczajnej. Zamieszkuje opuszczone jaskinie i stare szyby kopalniane, stosując w walce taktykę analogiczną do swego większego brata. Jest jednak znacznie trudniejsza do pokonania, nauczyła się bowiem wykorzystywać do perfekcji zalegający w podziemiach mrok. Z tego też powodu lepiej się w rejony jej występowania bez sprawnego źródła światła nie zapuszczać; choć z drugiej strony w pełnym świetle jest raczej niegroźna - ot, parę strzałów.



Wytrzymałość:	50
Inteligencja:	zwierzak
Szybkość:	320
Zasięg wzroku:	1500
Obrażenia wręcz:	15 (żądło), 15 (pacnięcie)
Obrażenia z dystansu:	brak

Manta Wielgaśna (Giant Manta)

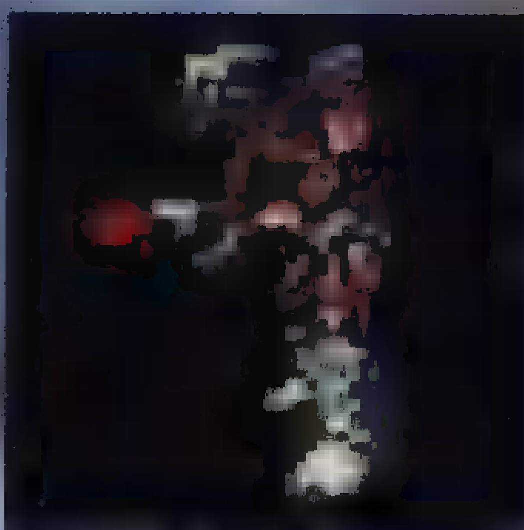
Cóż, po prostu znacznie większy, ale i rzadszy odpowiednik Manty Zwyczajnej. Ze względu na

znacznie większą wytrzymałość najlepiej potraktować ją z Eightballa czy Cannona - rozprawa przy pomocy słabszych argumentów jest dużo bardziej czasochłonna i raczej niezbyt bezpieczna.

Wytrzymałość:	400
Inteligencja:	zwierzak
Szybkość:	320
Zasięg wzroku:	2000
Obrażenia wręcz:	40 (żądło), 40 pacnięcie)
Obrażenia z dystansu:	brak

Najemnik Zwyczajny (Mercenary)

Niby nie jest ani jakoś super wytrzymały, ani zbyt wielki, ale w końcu najemnik to gościu, którego całym życiem jest walka. No i to widać - dzięki doskonałemu wyszkoleniu potrafi unikać ognia (zarówno robiąc uniki, jak i skacząc), a do tego jeszcze nie rozstaje się z Przenośnym Generatorem Pola Ochronnego. Po jego włączeniu jest praktycznie nietykalny, ale na szczęście sam też w tym czasie nie może nam nic zrobić.



Wytrzymałość:	180
Inteligencja:	człowiek
Szybkość:	280
Zasięg wzroku:	2500
Obrażenia wręcz:	20 (piącha)
Obrażenia z dystansu:	60
Specjalność zakładu:	Przenośny Generator Pola Ochronnego

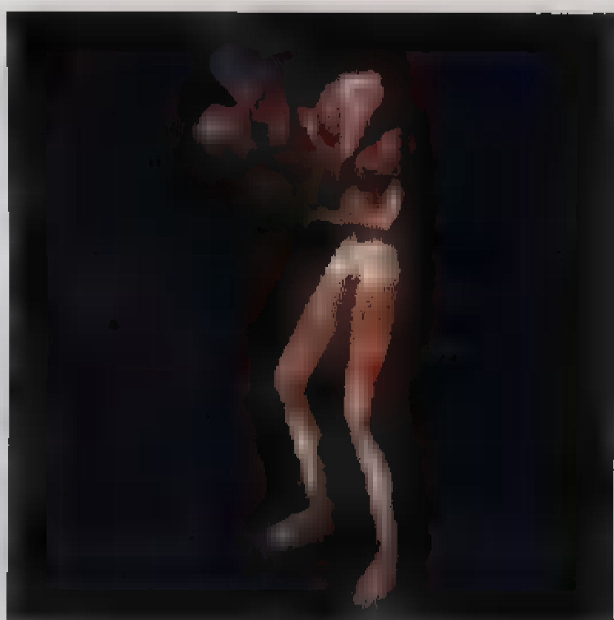
Najemnik Nadzwyczajny (Elite Mercenary)

Jeszcze lepiej wyszkolona i zaopatrzona wersja najemnego niemilucha. Trochę wytrzymalsza, nieco silniejsza, ale przede wszystkim nosząca Ulepszony Przenośny Generator Pola Ochronnego. A cudo to umożliwia prowadzenie ostrzału nawet przy uaktywnionym polu - cokolwiek wolno lecącego jest więc praktycznie bezużyteczne, bo zdąży on sobie włączyć ochronę, nie przerywając przy tym swego ognia.

Wytrzymałość:	240
Inteligencja:	człowiek
Szybkość:	280
Zasięg wzroku:	2500
Obrażenia wręcz:	25 (piącha)
Obrażenia z dystansu:	60
Specjalność zakładu:	Ulepszony Przenośny Generator Pola Ochronnego

Kapłan Nali (Nali Priest)

Przedstawiciel wielorękich rdzennych mieszkańców tej dziwnej planety. Dawno temu zostali oni podbici przez Skaarjów, ale nie utracili wiary w zwycięstwo. Wierzą bowiem w przepowiednię o Bogu z gwiazd, który przybędzie, by ich wyzwolić. Jako że idealnie do tej legendy pasujesz, będą się starali ci pomóc - pokazując ukryte przejścia, bacząc, byś nie przeoczył ważnych wiadomości. Nie lubią jednak walki, nie licz więc na ich pomoc w samej rozprawie z niemiluchami. Jednak by skorzystać z ich pomocy, musisz podchodzić do nich po przyjacielsku; wprawdzie po strzale zaczną ci bić pokłony, ale na tym się skończy. Jeszcze gorzej, gdy kapłana zabijesz - prawdziwi Bogowie czuwają i nie zdziw się, jeśli zacznie ci się powodzić jakby ciężej...



Wytrzymałość:	40
Inteligencja:	człowiek
Szybkość:	300
Zasięg wzroku:	1500
Obrażenia wręcz:	brak
Obrażenia z dystansu:	brak
Specjalność zakładu:	wspomaganie boga z legend, czyli gracza

Szczenię Skaarjów (Pupae)

Takie małe, słabe i głupie pająkowate żyjątko - choć mimo to zaatakuje w pobliżu wszystko co tylko się będzie ruszało. Najwięcej tego robactwa pałęta się w ciemnych jaskiniach czy opuszczonych kopalniach, i jeśli nie zaatakuje ono w kupie, to najzwyklejszy pistolet starczy aż nadto.

Wytrzymałość:	65
Inteligencja:	brak
Szybkość:	260
Zasięg wzroku:	8500
Obrażenia wręcz:	10 (ząbki), 20 (z szarży)
Obrażenia z dystansu:	brak

Królowa (Queen)

Skoro doszło już do walki z Królową, to koniec daleko być nie może. I w rzeczy samej, pojedynek ten wieńczy twojego questa wyzwolenia Nali spod obcego panowania, a przy okazji pozytywnie kończy twoją próbę wydostania się z tego niezbyt przyjaznego miejsca. Niestety, najpierw trzeba go jeszcze wygrać. A nie jest to takie proste - mimo swojej wielkości jest to niemiluszka nadzwyczaj szybka, a przy tym z krótkiego dystansu zabójcza. Choć i z daleka nie ma lekko - trzy wystrzeliwane przez Nią rakiety mają niemiłą zdolność nakierowywania się na cel, a gdy trafią... mocne wrażenia gwarantowane. Na szczęście przed ich odpaleniem lubi sobie trochę powrzeszczeć, dzięki czemu wiadomo, kiedy się do szybciutkich uników przygotować. Najlepsze argumenty w czasie dyskusji z nią to argumenty jak najcięższe - taki na przykład Wzmacniacz z ASMD czy Minigun swoje zrobią, choć i tak trzeba jeszcze będzie poprawić z innych narzędzi...

Wytrzymałość:	1000
Inteligencja:	człowiek
Szybkość:	500
Zasięg wzroku:	3000
Obrażenia wręcz:	40 (szpon), 40 (pchnięcie)
Obrażenia z dystansu:	16 na rakietę (3 na raz)
Specjalność zakładu:	krzyki sygnalizujące odpalenie rakiet

Skaarjowie

Klan wojowników, którzy podbili w przeszłości spokojny naród Nali. Są także przyczyną rozbicia twojego ukochanego statku więziennego. Dzielą się wprawdzie na wiele kast, ale wszyscy bardzo sprawnie unikają pocisków i uwielbiają wciągać nieostrożnego wroga w pułapki - nie warto więc za jakimś rannym ślepo gonić, bo za chwilę samemu będzie się ciężko krwawić. Ogólnie rzecz biorąc wypada ich rozwalać jak najszybciej i do końca, niech wiedzą, że taki więzień to nie byle kto!

Skaarj Zwiadowca (Skaarj Scout)

Jedna z mniej miłych kast. Jej członkowie są bardzo zręczni, na tyle, że bez większych problemów unikają co wolniej lecących argumentów, robiąc takie na przykład wygibasy, jak przewroty czy nagłe rzuty w bok. Z tego też powodu potrzebujesz broni jak najszybciej, no bo na małą odległość są po prosu straszni, a z daleka - tylko wymagający.



Wytrzymałość:	180
Inteligencja:	człowiek
Szybkość:	440
Zasięg wzroku:	2500
Obrażenia wręcz:	14 (szpon), 30 (z szarży), 16 (z obrotu)
Obrażenia z dystansu:	16 na pocisk

Skaarj Zabójca (Skaarj Assasin)

Niemiluch jeszcze od poprzedniego zręczniejszy i nieco wytrzymalszy. Reszta praktycznie taka sama - czyli bić jak najszybciej i poprawić gdy za mało!

Wytrzymałość:	200
Inteligencja:	człowiek
Szybkość:	440
Zasięg wzroku:	2500
Obrażenia wręcz:	14 (szpon), 30 (z szarży), 26 (z obrotu)
Obrażenia z dystansu:	16 na pocisk

Skaarj Niespełnarozumu (Skaarj Berserker)

Niemiluchy bardzo szybkie, dążące do zwarcia, ■ już w samym zwarciu zabójcze. Przy tym, ze względu na swoje zdolności, bardzo trudno się od nich uwolnić. Taktyka prowadzenia rozmów właściwie tylko jedna - co się ma najszybszego, co tylko najwięcej zadaje - w niego! I ani na chwilę nie spuszczać z niego wzroku, bo doskoczy i wbije szpony! Najlepiej wycofywać się przodem do niego, siejąc z Miniguna. W końcu padnie...

Wytrzymałość:	320
Inteligencja:	człowiek
Szybkość:	440
Zasięg wzroku:	2500
Obrażenia wręcz:	20 (szpon), 40 (z szarży), 40 (z obrotu)
Obrażenia z dystansu:	16 na pocisk

Jego Lordowska Mość Skaarj (Skaarj Lord)

Bardzo podobni w swoim zachowaniu do berserkerów, ale w przeciwieństwie do nich potrafią prowadzić innych wojowników do ataku. Czyli jeśli już wpadłeś w jakąś większą pułapkę, wiesz komu za nią podziękować. Najlepiej z wielkim hukiem, co by wiedział jak mu jesteś wdzięczny!

Wytrzymałość:	320
Inteligencja:	człowiek





Szybkość:	440
Zasięg wzroku:	2500
Obrażenia wręcz:	20 (szpon), 35 (z szarży), 35 (z obrotu)
Obrażenia z dystansu:	16 na pocisk

Skaarj Zimnokrwisty (Ice Skaarj)

Jeden z tych mniej przyjemnych niemiluchów. Może i nie zadaje najwięcej, nie jest nawet z nich najbardziej wytrzymały, ale nadrabia to z nawiązką taktycznym podejściem do problemu zabicia intruza. Porusza się bardzo szybko, robi uniki - czyli jak i pozostali nie jest łatwym celem, wymagając tym samym użycia czegoś szybkostrzelnego.

Wytrzymałość:	210
Inteligencja:	człowiek
Szybkość:	440
Zasięg wzroku:	2500
Obrażenia wręcz:	14 (szpon), 30 (z szarży), 16 (z obrotu)
Obrażenia z dystansu:	16 na pocisk

Elitarny Gwardzista Skaarjskiej Armii (Skaarj Gunner)

Jak sama nazwa wskazuje, jest to przeciwnik wymagający. Przede wszystkim dlatego, że używa czegoś, co nazywa się Eightball Gun - tak, tego samego śmiercionośnego narzędzia co ty! Na szczęście jednak nie są tak szybcy jak pozostali Skaarjowie, dzięki czemu z potyczki z nimi można wyjść zwycięsko, nawet bez poniesienia zbytnich obrażeń - jedyny warunek to otwarta przestrzeń i coś szybkostrzelnego (jak zresztą w wypadku każdego niemilucha tej rasy). Jako bonus, po ich pokonaniu możesz zazwyczaj podnieś ich ulubioną broń - a amunicji do niej nigdy w końcu za wiele.

Wytrzymałość:	220
Inteligencja:	człowiek
Szybkość:	400
Zasięg wzroku:	2500
Obrażenia wręcz:	10 (szpon), 20 (z szarży), 15 (z obrotu)
Obrażenia z dystansu:	85 na pocisk

Piechociarz Skaarjskiej Armii (Skaarj Infantry)

Niby to samo, co powyżej, ale to już jednak nie Gwardia. Mimo to u pasa dynda mu Stinger - znowu broń jakby znana - co czyni go niebezpiecznym także, a może przede wszystkim, z dużej odległości. Dlatego też w tym wypadku lepiej jest nawet podpuścić go nieco bliżej i rozsmarować na ścianie przy pomocy Cannona czy Eightballa - zbyt wytrzymali bowiem to oni nie są.

Wytrzymałość:	179
Inteligencja:	człowiek
Szybkość:	400
Zasięg wzroku:	2500
Obrażenia wręcz:	10 (szpon), 20 (z szarży), 15 (z obrotu)
Obrażenia z dystansu:	14 na pocisk

Oficer Skaarjskiej Armii (Skaarj Officer)

Niemiluch bardzo niemiły, nosi dokładnie takiego samego Assault Rifle'a co ty - a z tą bronią nie ma żartów! Jeśli tylko gdzieś przez przypadek coś cię zaboli, a nie widzisz jasnej tego przyczyny, cóż - pewnie właśnie wpadłeś w oko takiemu właśnie Oficerowi. Jedynym wyjściem z takiej niezbyt miłej sytuacji jest jak najszybsze zlokalizowanie niebezpieczeństwa i rozpoczęcie huraganowego ostrzału - jak na Oficera przystało, zbyt wytrzymały to on nie jest. A, nie zapomnij wziąć jego guna, zazwyczaj go po sobie zostawia!

Wytrzymałość:	140
Inteligencja:	człowiek
Szybkość:	400
Zasięg wzroku:	2500
Obrażenia wręcz:	10 (szpon), 20 (z szarży), 15 (z obrotu)
Obrażenia z dystansu:	20 na pocisk

Slith (Slith)

W końcu koniec Skaarjów! Wracamy do normalnych przeciwników. Ten tutaj zajmuje się akurat ochroną dużych zbiorników wodnych - zgodnie ze swoją rolą, może się poruszać zarówno w cieczy, jak i na lądzie, choć i tak nie oddalają się zbyt daleko od źródeł wilgoci. Przy ataku z dystansu używają niezbyt miłych plunięć kwasowo-odpadowych, z którymi kontakt do najprzyjemniejszych przeżyć nie należy. Z bliska ich szponów także nie wypada ignorować, ale i tak generalnie na powierzchni zbyt mocni nie są. Za to pod wodą i w grupie... Jedyne co można wtedy zrobić, to jak najszybciej zbiegowisko rozpędzić! Z Miniguna, ze Stingera!!!



Wytrzymałość:	210
Inteligencja:	zwierzak
Szybkość:	250
Zasięg wzroku:	2000
Obrażenia wręcz:	25 (szpon)
Obrażenia z dystansu:	40

Gigantyczna Ośmiorniczka (Squid)

Cóż, nie wszystkie wody są bezpieczne, ale spotkanie z tym niemiluchem może być ostatnim w krótkim życiu gracza. Wprawdzie ma ona niewiele do powiedzenia przy większych dystansach, ale z bliska... Nie dość, że dużo zadaje, to jeszcze może wciągnąć głębiej pod wodę i utopić! Czyli nie podchodzić, rozwalać z daleka, a powinno się wyjść z wody bez zadraśnięcia.

Wytrzymałość:	260
Inteligencja:	jaszczurowate
Szybkość:	260
Zasięg wzroku:	2000
Obrażenia wręcz:	30 (pacnięcie), 35 (pchnięcie)
Obrażenia z dystansu:	brak

Macki Sufitówki (Tentacle)

Właściwie nic strasznego, ot unosi się tak pokraka pod sufitem i strzela jakimiś kolcami. Niby to fakt, ale jeśli natkniesz się przez przypadek na ich grupę, jest już bardzo źle, a że siedzą bestie w cieniu, to spotkanie takie jest bardzo prawdopodobne! Pociski latają wtedy gęsto, a dodatkowo można oberwać i od samych macek!!! Nie ma to wtedy jak coś śmiercionośnego i szybkostrzelnego - byle by się tylko od nich oddalić, bo wtedy wystarczy i zwykły pistolet plus duże umiejętności w strafe'owaniu - tak, by nie dać się kolcami naszpikować.

Wytrzymałość:	100
Inteligencja:	jaszczurowate
Szybkość:	320
Zasięg wzroku:	1000
Obrażenia wręcz:	30 (macki)
Obrażenia z dystansu:	12 na pocisk

Tytan (Titan)

Bestia z legend. Potężna, wytrzymała, a jak walnie, to już walnie. Co jeszcze gorsze, to i z dystansu nie jest bezbronna - podnosi okoliczne kamyczki i rzuca. Ale i to nie wszystko! Od czasu do czasu lubi sobie bowiem walnąć w ziemię, wywołując małe trzęsienie ziemi!!! A przy uciekającej spod nóg glebie o celnym ogniu mowy nie ma!!! Na szczęście jest to niemiluch nie wykonujący uników, więc po pewnym czasie i tak padnie. Kwestią otwartą pozostaje jednak pytanie, czy przypadkiem wcześniej się do ciebie nie zbliży - łapska ma bowiem baaardzo silne. Determinuje to taktykę: na dystans gada i czym się tylko ma najlepszym!!! Gady już wyginęły!!!!!



Wytrzymałość:	1200
Inteligencja:	jaszczurowate
Szybkość:	400
Zasięg wzroku:	2500
Obrażenia wręcz:	70 (z piąchy), 80 (a to z pacnięcia)
Obrażenia z dystansu:	40

Kamienny Tytan (Stone Titan)

Od poprzedniego różni go tylko jeden malutki szczególik - jest jeszcze wytrzymalszy! Reszta pozostała na szczęście niezmieniona, czyli jedyny problem to pożyć wystarczająco długo, by siła naszych argumentów zdołała go powalić. No, ale po treningu na poprzednim przedstawicielu tego gatunku nie powinno to być zbyt trudne.

Wytrzymałość:	1500
Inteligencja:	jaszczurowate
Szybkość:	400
Zasięg wzroku:	2500
Obrażenia wręcz:	70 (z piąchy), 80 (a to z pacnięcia)
Obrażenia z dystansu:	40

Skrzydlaty Demon (Warlord)

Sądziłeś, że Tytani są mocni? Przemyśl to - oto nadchodzi On! Wytrzymały jak najsilniejszy z nich! Szybszy! Latający! Wymijający pociski! Słowem - latająca Śmierć!!! W dodatku z zamiłowaniem używająca rakiet!!! Jedyna szansa na jego pokonanie to bronie bardzo szybkie: ASMD, Cannon, Minigun - i to najlepiej ze wszystkimi boostami jakie posiadasz!!! Za którymś razem powinno ci się w końcu udać. A jeśli nie, to zawsze jest godmode czy nudne aż do bólu wciskanie F7...

Wytrzymałość:	1500
Inteligencja:	człowiek
Szybkość:	440
Zasięg wzroku:	3000
Obrażenia wręcz:	40 (uderzenie)
Obrażenia z dystansu:	35

No i to by było, więźniowie, na tyle. Gratuluję pozytywnego zaliczenia wszystkich części teoretycznych. Jeśli mimo to okażecie się jedynie mięsem armatnim - cóż, nie zawsze się wygrywa... przynajmniej niemiluchy się najedzą. Ale by się zbytnio nie rozpasały, zapraszam na powakacyjny kurs pola walki w warunkach bojowych, czyli kompletną solucję. A do tego czasu radźcie sobie sami! Pokażcie co potraficie!! Niech inni kiblujący w kiciu będą z was dumni!!!

Kapitan Musztarda

Tipsy

Saturn N64 PSX PC

MACHINE HUNTER

•Wpisz ???HOST??? jako hasło, a uaktywnisz wszystki cheaty

•Wpisz jako hasło (na "password scren")

uranus	- nieskończone życie
saturn	- endtro
Showcredit	- creditsy
LAZYPLAYER	- masz wszystko
GET SACKED	- walczysz tylko z bossami
SHOWDROIDS	- kolejny filmik
GRIMREAPER	- zabijasz każdego jednym ciosem (strzałem)

****

MADSPACE

Naciśnij ~ i wpisz:

WEAPON - broń

CLIP	- przechodzenie przez ściany
GOD	- god mode
KILL	- zabijamy wszystkich wrogów
SCAN	- czujnik ruchu
RESTORE	- full broni i energii

****

MAELSTROM

Wciśnij klawisz [;] w głównym menu, co uruchomi cheat-menu. W efekcie możesz zmieniać etapy, dodawać sobie żyć, włączasz opcje "turbofunk" itp.

****

MAGESLAYER

Naciśnij ~ wpisz kod i potwierdź klawiszem Enter.

a_moveme X,Y,Z	- przenosi Cię do miejsca o wskazanych koordynatach
dir maps	- lista dostępnych miejsc.
mapname xxx	- startuj od mapy xxx
fly	- latamy; użyj JUMP by fruwać.
ode to jack	- zabijasz wszystkie potwory na danym poziomie
impulse 11	- God Mode.
bigfinale	- edntro
noclip	- przechodzenie przez ściany
impulse 10	- atak magiczny
impulse 42	- mała (?) niespodzianka
impulse 43	- Instant death (1 of 5)
impulse 69	- Instant death (2 of 5)
i_shield	- tarcza
i_timestoptemporary	- zamraża wroga
i_speed	- szybko, szybko!
i_inviso	- niewidzialność

****

MAGIC CARPET

Wciśnij SHIFT+L - może pomoc gdy Twój zamek jest atakowany.

1. Wciśnij I.
2. Wpisz RATTY.
3. Wciśnij ENTER.
4. Od tej chwili działają klawisze:

ALT+F1	- wszystkie czary,
ALT+F2	- mana,
ALT+F6	- leczenie,
ALT+F7	- zabicie wszystkich potworów,
SHIFT+C	- następny level.

•Aby rozpocząć grę od dowolnego levelu uruchom ją poprzez CARPET -LEVEL X", gdzie X od 0 do 50.

****

MAGIC CARPET 2

Naciśnij I, napisz WINDY, naciśnij Enter. Teraz:
Alt-F1 wszystkie zaklęcia
Alt-F2 więcej mana
Alt-F6 uzdrowienie
Alt-F10 niewidzialność on\off
Shift-C kończymy misję

****

MASTER OF ORION

Każde wpisanie słowa MOOLA z przytrzymaniem ALT daje 100 kredytów.

****

MASTER OF ORION 2: BATTLE AT ANTARES

Wpisując kody trzymaj klawisz ALT

CANBONLY1	- komputerowi przeciwnicy jednoczą się przeciwko tobie
CRUNCH	- natychmiast kończy budowę jednej z twoich kolonii
EINSTEIN	- dostajesz wszystkie technologie
ISEEALL	- możesz penetrować każdy system bez potrzeby wysyłania statków zwiadowczych
MENLO	- automatycznie kończy dany projekt naukowy
MOOLA	- dostajesz kasę
SCORE	- pokazuje wynik

****

MDK

Wpisz:

ineedabiggun	- super chain gun
holokurtisfun	- dummy powerup
nastyshotthanks	- homing sniper grenade
tornadoway	- twister powerup

****

MEAT PUPPET

Wpisz w czasie gry:

~ingesth	- dużo zdrowia
~ingesta	- max. amunicja
~ingestw	- j/w
~ingetste	- max. energia
~boom	- dużo "bum" na ekrani
~dansmartbomb	- zabija wszystkich wrogów na ekranie
~ingesti	- nietykalność
~ingests	- zabawa w snajpera?
~boom	- eksplozje (?)

A to wpisz, by uzyskać rozmaite komentarze od autorów gry:
~parasite, ~artifact, ~jackal, ~ktyash, ~noisiv, ~azule, ~bman, ~sevenjr.

****

MECHWARRIOR 2

Trzymając wciśnięte klawisze CTRL+ALT+SHIFT, wpisz:

cia	- amunicja
enolagay	- bomba atomowa
icanthackit	- koniec misji
meepmeep	- kompresja czasu
unmeepmeep	- wyłącza kompresję
mightymouse	- nieskończone jumpjets
xray	- rentgen (w - wyłącza)
blorb	- nietykalność
flygirl	- dostajesz dopalacze do skakania
gankem	- niszczy namierzonego przeciwnika
hangaround	- nie ma limitu czasu
idkfa	- wszystko na full

****

MECHWARRIOR 2: GHOAST BEAR'S LEGACY EXPANSION PACK

CLARK	- rentgen
KENT	- nietykalność
PALEX	- niszczy namierzonego mecha
PUTZ	- kończysz misję

****

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

Trzymając CTRL+ALT+SHIFT wpisz:

superfunkicalifragisexy	niezniszczalność
iseenfireandiseenrain	max amunicji
itsdabooomb	niszczy namierzonego mecha
likethecomstarbaby	kończysz misję
undflashyflashy	salwa z całej broni
CRAZYSEXYCOOL	nieskończone "jumpjets"
ANTIJOLT	włączamy kompresję czasu
ONTIMEEVERYTIME	wyłączamy kompresję czasu
DOREDJACKANDTIKRULES	niespodzianka (ściśle tajna!)

****

MEGA MAN X3

Kody:

Through intro stage	- 3721-1281-3751-4456
Crush Crawfish	- 4478-4863-4627-7358
9th Chip	- 6414-4155-6872-3356

****

MEN IN BLACK

Podczas gry naciśnij ESC by wrócić do menu. Wpisz:
DOUGMATIC, odczekaj chwilę i wróć do gry. Teraz ponownie naciśnij ESC i wpisz:

GIVEME	- dostęp do wszystkich broni
AGENTJ, AGENTK, AGENTL	- przełączasz się na wybranego agenta
AGENTX	- następny agent
KILLEM	- ogólna masakra
LOADME	- amunicja
HEALME	- zdrówko
PROTECTME	- nietykalność
MOVEME	- daje ci save'y gier do wszystkich etapów!
ARCTIC	- etapy arktyczne
HQ	- powrót do HQ

****

METAL MUTANT

Wciśnij CTRL+SHIFT+T+B przy ekranie firmowym - nieśmiertelność i wszystkie rodzaje broni.

****

METALTECH: BATTLEDROME...

Gdy wpisujesz swoje imię, poprzedź je znakiem [*]. Skutek? Masz na koncie 1 miliard zielonych!

****

MICRO MACHINES

Klawiszami "F1" i "F2" przeskakujesz etapy.

****

MIGHT AND MAGIC III

Wykorzystaj teleporty. Hasła do nich (cel - hasło):
FOUNTAIN HEAD - HOME;
BAYWATCH - SEADOG; WILDBAR - FREEMAN; SWAMP TOWN - DOOMED; BLISTERING HEIGHTS- RED HOT; THE ARENA - THE ARENA.

****

MONKEY ISLAND

ALT+W - ukończenie gry z maksymalną ilością punktów.

****

MONSTER TRUCK MADNESS

•Wciśnij CTRL-3 żeby zobaczyć widok z samochodu.
•TREX - zamienia twój pojazd w robota-dinozaura

****

MORTAL KOMBAT

Jeśli nie lubisz walczyć z jakim przeciwnikiem, wybierz go i zanim dotrzesz do Mirror Match naciśnij F2. Teraz wybierz kogoś pokonanego już przez Ciebie. Na ekranie opcji wciśnij F10, włącz CAPS LOCK i wpisz DIP, da to ekran z numerami 0-8:

0 - FATALITY
1 - GORE
2 - MUZYKA
3 - KOMIKS
4 - FATALITY AGAIN
5 - FREEGAME
6 - VOCAL
7 - ???
8 - dziwnie wokale

•W grze do wyboru są: OPTIONS i START GAME. Trzeba wpisać trzy razy alfabet angielski (ten z literą Q pomiędzy P i R) od litery A do U, wcisnij ENTER, a następnie wpisz alfabet bez Q. Ukaże się Cheat Mode, gdzie można uzyskać kilka ciekawych opcji.
•Na ekranie tytułowym wpisz DULLARD - nieskończone kredyty.

****

MORTAL KOMBAT 2

•Na początku gry wciśnij F10 - Options, a potem z SHIFT wpisz litery DIP - pokazuje się Cheat Menu.
•Gdy pokaże się czarny ekran z białymi literami, wpisz AICULEDSSUL, a po niej podczas dema F9.

****

MORTAL KOMBAT 3

Użyj tych komend przy startowaniu gry:

MK3 603015	wszystko dzieje się powoooli
MK3 8000	a tu wprost przeciwnie
MK3 12345	postacie z ogonami
MK3 54321	małe postacie
MK3 1111	???
MK3 8888	Jumbo characters
MK3 9966	mirror mode
MK3 0666	dym
MK3 1000000	pojawiają się Shao i Monty (tylko w 2-player mode)

****

MOTO RACER

Gdy komputer zapyta cię o imię, wpisz jeden z poniższych cheatów. Gra "beepnie" i znów zapyta cię o imię - teraz możesz wpisać swoje prawdziwe imię i uruchomić grę. A oto spis cheatów:

CDNALSI	- dostępne wszystkie tory
CTEKCOP	- kieszonkowy motocykl
CESREVER	- niespodzianka!

****

MYTH: THE FALLEN LORDS

Aby mieć dostęp do dowolnego poziomu: naciśnij spację (i trzymaj) gdy wybierasz opcję "nowa gra". Aby wygrać naciśnij CTRL oraz + (ew. na klawiaturze numerycznej, jeśli zwykły nie zadziała).

****

NBA LIVE '98

Secret Teams: w głównym menu kliknij na Rosters, teraz na Create Custom Team. Wpisz jedną z poniższych nazw jako nazwę swego zespołu. EA Europals, Hitmen AllSorts, Hitmen Coders, Hitmen Earplugs, Hitmen Idlers, Hitmen Pixels, QA Campers, QA Dbuggers, QA Testtubes, TNT Blaster.

****

NEED4SPEED 2

Wpisz gdy widzisz dowolne menu (screen):

hollywood	- Bonus Track
pioneer	- super samochód
bus	- szkolny autobus
semi	- wielka ciężarówka
armytruck	- coś prosto z wojska
vwbug	- "garbus"
volvo	- niespodzianka!
bmw	- wiadomo
mercedes	- j/w
miata	- Madza Miata
jeepyj	- Jeep YJ
quattro	- Audi Quattro
vanagon	- VW Combi
landcruiser	- Toyota Landcruiser
snowtruck	- innym mercedes
commanche	- commanche pick-up truck
hollywood	- dodatkowy track

Spróbujcie też wpisać: slip (super slip & slide mode) lub pioneer (pioneer engine w każdym wozie).

****

NEED FOR SPEED 2: SPECIAL EDITION

•Wpisz mad na głównym menu a zobaczysz latające krowy itp.
•Wpisz chase w głównym menu a zobaczysz, że możliwości Twego samochodu uległy wzbogaceniu (m.in. o skoki).
•Naciśnij n podczas ładowania toru, a pojedziesz w nocy.
•Wpisz rain w głównym menu a pojedziesz w deszczu (ale tylko Mystic Peaks lub Proving Grounds).
•Wpisz slip w głównym menu, a tory będą bardziej śliskie.
•J/w, ale wpisz rushhour - zrobi się tłok na drogach
•W momencie gdy ekran (podczas ładowania) zrobi się czarny musisz wcisnąć (naraz) klawisze c,b i prawy Shift i trzymać je wciśnięte przez około 6 sekund. Teraz wybierz samochód i trasę dla oczątkujących i znów wciśnij i trzymaj te klawisze przez 6 sekund.
W efekcie uzyskasz 9 innych ujęć kamery.

•Dodatkowe samochody:

schoolzone	- School Bus
vip	- Limousine
go19	- Commanche Pick-up Truck
go20	- School Bus
go21	- Tractor Trailer
go22	- School Bus
go31	- Mercedes Unimog Army Truck
go33	- Mercedes Unimog Snow Truck
go34	- autobus turystyczny
go40	- Wooden Box
go41	- Hand Cart
go42	- Wooden Stand
go43	- Tyrannosaurus Rex
go44	- Wild West Style Wagon
go45 do 47	- Souvenir Stand 1-3
go48	- Log
go49	- Crate 1
go50	- Box of Beer
go51	- Block of Rock

(Można też eksperymentować z innymi wartościami go z przedziału 1-51).

tombstone	= bonusowy samochód
bomber	= j/w
rushhour	= ???
slip	= jedziemy w zwolnionym tempie
fzr2000	= super bonusowy samochód
pioneer	= pioneer mode oraz...
hollywood	= ukryty tor

****

NHL'98

MANTIS	- gracze są odporniejsi
NHLKIDS	- gracze są dziećmi
HOMEGOAL	- gospodarze zdobywają gola
AWAYGOAL	- goście zdobywają gola
PENALTY	- karny!
INJURY	- kara
ZAMBO	- ???
VICTORY	- fajerwerki
CHECK	- gracze automatycznie "bodiczkują" przeciwnika przy kontakcie na lodzie.
STANLEY	- odtwarza sekwencję wideo na koniec sezonu
EAEAO	- dostajesz drużynę EA Blades
ULTIMATEJUDGE	- ???

****

NHL HOCKEY 97

Użyj kombinacji klawiszy SHIFT i W-A-G-D by wejść w cheat mode. Teraz:

H	- Gospodarze zdobywają gola
V	- Gol dla gości
P	- Koniec tercji
G	- Koniec gry
5	- Karny!

Pokombinujcie też z innymi klawiszami (to tylko cząstka wszystkich cheatów).

****

NIGHT BREED

Spauzuj grę i wpisz: RISEN FROM THE DEAD - uzyskasz nieskończone życie.

****

NUCLEAR STRIKE

Kody do etapów:
JUNGLEWAR
BUCCANEER
HAMMERHEAD
DETONATE
AFTERSHOCK
BLITZKRIEG
CHESSPIECE
NOMANSLAND
BASTILLE
LIGHTNING (sekretny etap!)
UNLEADED
GUNSRUS
CHAINMAIL
ONETWO
APACHELITE
EAGLEEYE
CROSSEYED
OLDSCHOOL
DIG IT
SURFIN
SHARK BAIT
MAD BOMBER
CHEESYPOOF
MPH
PHOENIX
AVENGER
WARRIOR

•Cheaty - wpisz je w to samo miejsce, gdzie wpisuje się kody do etapów.

UNLEADED	- paliwo
GUNSRUS	- amunicja
CHAINMAIL	- pancerz
EAGLEEYE	- recon mode
OLDSCHOOL	- zmiana punktu widzenia
SHARK BAIT	- Shockwave (strzel rakietą w ziemię, a zobaczysz...)
MAD BOMBER	- Shockwave + amunicja
CHEESYPOOF	- paliwo, amunicja, pancerz
MPG	- by zredukować zużycie paliwa

****

OUTLAWS

OLIMYELLA	- god mode
OLER	- dużo zdrowia
OLBOUNCE	- super jump mode
LWIMPY	- automatyczne przeładowywanie broni
OLTOMBSTONE	- bye, bye!
olash	- nieskończona amunicja
olpostal	- cała broń + amunicja
olredlite	- nieruchomi przeciwnicy
olairhead	- fly mode, używaj X i C do sterowania postacią
oldcds	- super map mode
oljackpot	- wszystkie przedmioty
olzip	- teleport

olscreening - filmy (cut-scenes)
olopec - dostajesz olej do lamp
olgusher - nieskończony olej

•Kody do poziomów:
OLHIDEOUT
OLTOWN
OLTRAIN
OLCANYON
OLMILL
OLSIMMS
OLMINER
OLCLIFF
OLRANCH

****

OUTPOST

W trakcie gry stosuj:
CTRL+F9 - zabija wszystkich rebeliantów;
CTRL+F10 - wywołuje menu żywiołów;
CTRL+F11 - nieskończone surowce;
CTRL+F12 - ustawia edukację, morale i zbrodnie na max lub min - zależy ile razy naciśniesz.

****

Overboard!

Kody do etapów:

Level - Password

1-2 - Ship, Skull, Fish, Anchor, Ship, Anchor
1-3 - Ship, Anchor, Skull, Ship, Anchor, Fish
1-4 - Skull, Ship, Fish, Anchor, Anchor, Ship
2-1 - Fish, Fish, Anchor, Ship, Skull, Anchor
2-2 - Skull, Anchor, Anchor, Fish, Anchor, Ship
2-3 - Fish, Anchor, Ship, Ship, Ship, Skull
2-4 - Anchor, Fish, Ship, Skull, Skull, Fish
3-1 - Ship, Skull, Skull, Fish, Anchor, Skull
3-2 - Fish, Skull, Anchor, Fish, Skull, Fish
3-3 - Fish, Fish, Ship, Skull, Fish, Ship
3-4 - Ship, Anchor, Ship, Fish, Anchor, Fish
4-1 - Skull, Skull, Anchor, Ship, Fish, Fish
4-2 - Ship, Anchor, Skull, Fish, Fish, Anchor
4-3 - Skull, Ship, Skull, Skull, Fish, Ship
4-4 - Ship, Fish, Ship, Fish, Ship, Anchor
5-1 - Anchor, Ship, Fish, Skull, Fish, Ship
5-2 - Fish, Ship, Anchor, Skull, Ship, Fish
5-3 - Ship, Fish, Skull, Anchor, Anchor, Skull
5-4 - Skull, Ship, Anchor, Fish, Ship, Skull

****

PACIFIC GENERAL

Uruchom grę z DOSa, pisząc: pacgen /hondarules. W efekcie będziesz miał dostęp do edytora oddziałów.

****

PANDEMONIUM

Kody do etapów:

1. OMAAEBIA
2. NAABEBAI
3. ENAIAKBI
4. PEIAIBBA
5. KFCACICE
6. AFICBAIM
7. NGIAIBJJ
8. EHIIAKAC
9. NIIAIBKB
10. AHICBAJE
11. LOCACMGI
12. KACACIIM
13. OAIAIDLB
14. ELIIAODC
15. OEIAIELJ
16. OGIAJEEB
17. AHMCBCMD
18. AJECBDEF

•Cheaty - dodające ankhy, umożliwiające dostęp do wszystkich misji, itp.
fire - AOIMFPIJ
ice - AOEMDPIJ
shrink - AOMMHPIJ
OTTOFIRE - wszelka broń
VITAMINS - 31 żyć

****

PANDEMONIUM 2

Wpisz jako "password":

31 żyć: IMMORTAL
niewidzialność: NEVERDIE
zdrowie: HORMONES
wybór levelu: GETACCES lub OCMCKKEJ
broń: MAKMYDAY
ujęcia kamery: GONAHURL
speed mode: SKATBORD
mutant mode: GENETICS
psychodeliczne tekstury: ACIDDUDE
silniejsze potwory: JUSTKIDN

****

PERFECT WEAPON

•Kody do etapów:

Level 1 DBDBBABA
Level 2 ADDCAADC
Level 3 ACBABBCC
Level 4 ADDDCACC
Level 5 DDBDBBCA
Level 6 CCDBCCDA
Level 7 AADBDDAC
Level 8 CADDCBCC
Level 9 ADAABADB
Level 10 BADDBBBC
Level 11 ABBDADDA
Level 12 DCADCAAC

•W czasie gry wpisz poniższe cheaty i naciśnij Enter:

GMPETE - teraz nikt mi nie podskoczy
GMNORM - neutralizuje poprzedni cheat
GMBIGH - masz dużą głowę
GMBORG - jestem cyborgiem!
GMKILL - łatwiej dokopać wrogom
GMGODM - nieśmiertelność

•Spróbuj też z:
GMPERF - ???
GMMOVE - ???
GMBALL - ???

****

PIPEMANIA

Kody:
GRIP
TICK
DOC
OOZE
BLOB
BALL
WILD

****

PIRANHA

Wpisz KOSSUVISSY w głównym menu. Za pomocą klawiszy Left/Right wybierz level, na którym chcesz grać, a podczas gry użyj klawiszy:
F1 Energia
F2 Cash
F10 Zmiana muzyki
F11 rzucasz bombę
F12 next level

****

PIRATES

Zaczynając od "Start a new career" ustaw rok na 1560, swoje imię wpisz jako DRAKE. Otrzymujesz wtedy 2 statki: PINNACE i FAST GALLEON. Działają tu też nazwiska innych sławnych wilków morskich.

****

PIRATES! GOLD

Jeśli chcesz zdobyć dużą załogę, to wejdź do tawerny w jakimkolwiek mieście i weź wszystkich marynarzy, którzy chcą się do Ciebie przyłączyć. Następnie zapisz stan gry na dysku i wyjdź do DOS. Po niej wgraj zapisany stan gry i znowu w tawernie weź marynarzy - i tak do skutku.

****

POD

PODczas ;-) wyścigu wpisz:
RETRO - włączasz wsteczne lusterko
GARAG - naprawa uszkodzeń
MAP - mapka, w czasie gdy ją widzisz naciśnij klawisz "9".

•Wpisz: holigan - dostaniesz...uszkodzony samochód! Ale gdy go naprawisz, zobaczysz co jest wart!
•Wpisz: Label - wyświetla nazwy innych samochodów
•W option menu wpisz VALAY, od tego momentu możesz kontrolować poziom trudności i poziom uszkodzeń
•Wpisz CRASH podczas wyścigów, a nie będziesz miał kolizji.
•Chcesz zobaczyć prawdziwą niespodziankę?! Wpisz HOULIGAN (nie mylić z holigan!) i... niech zatriumfuje chaos!
•Wejdź w menu wyboru samochodów (settings) i wpisz ROCKET. Wyjdź z tego menu, wróć do niego ponownie... i zobaczysz, że parametry Twego wozu uległy podrasowaniu (działa to tylko w single misjach).
•Wpisz DURAL (w tymże menu) by zwiększyć szybkość wozu.
•Wpisz mirror by zaktywizować "reverse button" w opcji wyboru torów. W następnej grze przycisk będzie aktywny i umożliwi pewne ciekawe manipulacje z trasami.

****

POSTAL

SHELLFEST - przestaniesz mieć problemy z bronią.
HEALTHFUL - max. zdrowie
THICKSKIN - max. pancerz
CARRYMORE - więcej amunicji
GIMMEDAT - masz wszystko
HESSTILLGOOD - zmartwychstajesz (gdy zginąłeś)
DAWHOLEENCHILADA - granaty, rakiety, miotacz ognia itp.
BREAKYOSAK - amunicja do shotguna
SHELLFEST - SprayCannon
EXPLODARAMA - dużo wybuchającej broni
FLAMENSTEIN - koktajl Mołotowa, miotacz ognia, napalm
SHOTGUN - amunicja do shotguna
THEBESTGUN - SprayCannon
LOBITFAR - granaty
TITANIII - rozmaite rakiety
STERNOMAT - napalm
FIREHURLER - miotacz ognia
CROTCHBOMB - miny
THERESNOPLACELIKEOZ - następny poziom
IAMSOLAME - nietykalność

****

POWERSLAVE

lobocop - cała amunicja i broń
lobopick - wszystkie klucze
loboslip - przechodzisz przez ściany
loboswag - wszystkie przedmioty

Przy uruchamianiu gry (z DOSa) wpisz po pliku startowym holly, a po nim te parametry: level # - start od poziomu #; doors - wszystkie drzwi są otwarte

****

PRIVATEER 2

Wpisz podczas gry:
NO TALENT - nieśmiertelność
NAPALM - dodatkowe ładunki nuklearne
REP ME UP - naprawa
CHILL OUT - ochłodzenie laserów
PETY PETY - uzupełnienie dopalacza

****

PROJECT PARADISE

Naciśnij P i wpisz:
MAGIC - wszystkie zaklęcia
METAL - broń
EVIL - znajdźki

Kody do etapów:
HELLGATE

DREAM EVIL
DEMON
BLACK SUN
BOGART
FIRESPELL
PANDEMONIUM
CYBERSPACE

****

QUAKE

Naciskamy tyldę (~) i wpisujemy

GOD	God mode
NOCLIP	możesz przechodzić przez ściany.
IMPULSE 9	broń i amunicja
IMPULSE 255	Quad Damage
FLY	latanie
NOTARGET	Potwory nie atakują cię, o ile ich pierwszy nie zaatakujesz

•Deathmatch:

F10	God mode
9	broń

•W konsoli wpisz: MAP END. Przenosi do ostatniej planszy.

****

QUAKE MISSION PACK NO. 1 - (SOA)

•Aby wskoczyć na dowolny poziom wpisz: map HIPE#M*

gdzie # - numer epizodu, a * to numer mapy

•Przechodzenie między planszami: MAP HIPxMy w konsoli, gdzie
x - numer epizodu, y - numer planszy

•Wpisz w konsoli impulse 200 - niespodzianka!

•W konsoli wpisz: MAP HIPEND. Przenosi do ostatniej planszy: walki z Armagonem.

****

QUAKE MISSION PACK 2: DISSOLUTION OF ETERNITY

•Przechodzenie między planszami: MAP RxMy w konsoli, gdzie: x - numer epizodu, y - numer planszy.
•Ostatni level: R2M8 - walka ze smokiem.

****

QUAKE 2

Kody wprowadzamy po naciśnięciu tyldy (~).

give all	masz wszystko
give health	zdrowie
give weapons	broń
give ammo	amunicja
give armor	pancerz
give body armor	lepszy pancerz
give quad damage	Quad Damage
god	God Mode
notarget	No Target Mode
noclip	przenikanie przez ściany
give blue key	Blue Key
give red key	Red Key

Dodatkowe kody (otrzymujesz wymieniony w kodzie przedmiot)

give jacket armor
give blaster
give shotgun
give super shotgun
give machinegun
give chaingun
give grenade launcher
give rocket launcher
give railgun
give bfg10k
give shells
give bullets
give cells
give grenades
give rockets
give slugs
give invulnerability
give silencer
give rebreather
give environment suit
give ancient head
give adrenaline
give bandolier
give ammo pack
give data cd
give power cube
give pyramid key
give data spinner
give airstrike marker
give security pass
give commander's head
give power shield
give armor shard
give combat armor

****

QUIVER

Wersja shareware:

WUSS	- God mode
NUKE	- zabijasz wszystkich wrogów w etapie
MMAP	- automapa (użyj TAB)

Pełna wersja: tak jak wyżej, a ponadto:

PANSY	- broń + amunicja
BUTTHEAD	- klucze + przedmioty
STUN	- ogłuszasz wrogów
WARP	- skok do nowego levelu

****

REBEL ASSAULT

Etapy łatwe i przyjemne:
FALCON
ANOAT
YUZZEM
BRIGIA
GREEDO

Etapy niełatwe ale przyjemne:
BIGGS
KAIBURR
MYNOCK
DAGABAH
MIMBAN

Etapy niełatwe i nieprzyjemne:
ACKBAR
FORMAX
BESPIN
KESSEL
ORGAMA

Jednak, aby zacząć grę od wybranych etapów, trzeba w trakcie wgrywania sekwencji startowej Lucas Arts poruszać joystickiem w następujdcych kierunkach: góra+Fire, dół+Fire, lewo+Fire, prawo+Fire. Jeśli usłyszysz wesołe okrzyki to znaczy, że udało Ci się uruchomić Cheat Mode. Teraz klawiszem + zwiększasz uszkodzenia, klawiszem - zmniejszasz. Możesz także wpisać odpowiednik interesującego Cię etapu:

01	- trening lotników
02	- trening w polu asteroidów
03	- planeta Kolaador
04	- atak niszczyciela gwiezdnego
05	- atak Tatooine
06	- zabawa w polu asteroidów
07	- imperialne maszynki
08	- imperialne Walkery
09	- Stormtroopers
0A	- eskortowanie transportu rebelii
0B	- trening Yavin
0C	- atak
0D	- powierzchnia Gwiazdy Śmierci
0E	- scena końcowa
0F	- Gwiazda Śmierci

****

REBEL ASSAULT II

Skill /level	Beginnner	Novice	Standard	Expert
2	Jabba	Ewoks	Bantha	Anakin
3	Endo	Chewie	Katana	Kenobi
4	Lachton	Dankin	Dengar	Fortuna
5	Borsk	Noghr	Pellaeon	Onmodon
6	Kroyties	Chamma	Ithul	Ommin
7	Auri	Bogga	Stenness	Ssrekkon
8	Kamp	Incom	Myrkr	Shazeen
9	Ferrier	Kothlis	Churba	Kiirium
10	Galia	Krath	Artoo	Gundark
11	Denari	Siosk	Satal	Dianoga
12	Sadow	Adegan	Lobue	Atuarre
13	Onderon	Amanda	Denaba	Essada
14	Aleema	Ambria	Sturm	Paploo
15	Cathar	Sylvar	Crado	Nashtah
Finał	Dominus	Miraluka	Carrack	Pestage

Aktywizacja Force Mode:
Podczas gry naciśnij ALT-V. Teraz wpisz LETGO. Naciśnij ESC by wrócić do gry.

•Force Mode:

+/-	zmniejszasz/zwiększasz uszkodzenia
ALT-E	dodatkowe życie
ALT-L	nieskończone życie

Yoda Mode:
Wejdź w Force Mode, naciśnij ALT-V, po czym wpisz: ISNOTRY.

•Yoda Mode:

ALT-J	następny etap
ALT-M	cut-scenki

Dark Side Mode:
Wejdź w Yoda Mode, naciśnij ALT-V, wpisz: JOINME.

•Dark Side Mode:

ALT-S	Super Pilot
ALT-C	zgrywa screen

****

REBEL MOON RISING

FWMITHRA	nieśmiertelność
FWMIGA	broń i amunicja
FWMARIT	zdrowie i tlen
FWKITTY	niewidzialność
FWWARP##	Skok do misji ##
FWIGIVEUP	Skok do następnej misji
FWBERT	Jetpack

****

REDNECK RAMPAGE

W czasie gry wpisz jeden z kodów, poprzedzony literami RD ew. RED (np. RDall). Uwaga: cheaty działają tylko w pełnej wersji gry!

all	- masz wszystko
beta	- wysyłasz wiadomość "Eat me!"
clip	- przechodzisz przez ściany
elvis	- Message "Elvis Lives!"
guns	- cała broń
hounddog	- Message "Elvis is dead!"
inventory	- wszystie znajdźki
items	- j/w
keys	- wszystkie klucze
monsters	- włączasz/wyłączasz przeciwników
moonshine	- Moonshine mode ON/OFF
rafael	- Message "For your grandpa!"
showmap	- mapa
skill#	- zmiana poziomu trudności (# to 1-4)
unlock	- wszystkie drzwi są otwarte
view	- zmiana punktu widzenia...

****

RELOADED

•W ekranie wyboru postaci wpisz:
ILOVEMYTEDDY - dostaniesz bonusową postać (Fwanka).
•W menu opcji wpisz:
IWANTTOWIN - wybór etapu gry.

•W czasie gry uruchom pauzę i wpisz:

RLSEFISGOD	- bomby, zdrowie, amunicja, itp.
RLGOD	- nieśmiertelność

****

REX BLADE

LORDNECRON	- masz wszystko
ERELEV	- skok na następny etap
ERELIF	- więcej żyć
EREAMO	- dużo amunicji
EREKEY	- wszystkie klucze

****

Uwaga! Uwaga! Uwaga! Uwaga! Uwaga! Uwaga